

Bestseller Games
Bestseller Games
DOS TREND
PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE
Vormals oft über DM 100,-
Jetzt fast geschenkt!
9,99 DM
Ausgabe 4
DM 9,99
SFr 9,90
öS 78,-
Lfr 198,-
Uneingeschränkte deutsche VGA-Version
Virengeprüft durch Thunder BYTE
Spielanleitung und CPS-Lösung im Heft
INDIANA JONES 4 – präsentiert von
PEARL
INDIANA JONES
and the
FATE of ATLANTIS
LUCAS Arts
4 344023 309990 04
Originalprodukt von Lucas Arts Entertainment – lizenziert von Softgold Computerspiele GmbH

CompuServe kostenlos testen: Titel-CD einlegen - los geht´s.



GO COMMUNICATION. Willkommen in der 40-Millionen-Gemeinde im Internet! Stöbern Sie doch mal in unseren umfangreichen Datenbanken oder jagen Sie in Sekundenschnelle E-Mails rund um den Globus: CompuServe macht's möglich. Sie bezahlen im 1. Monat keine Mitgliedsgebühr, dazu gibt´s 10 Online-Stunden gratis. Legen Sie einfach die Titel-CD ein und rufen Sie SETUP.EXE im Verzeichnis D: \DFUE\WINCIM auf. Wenn Sie Hilfe brauchen, rufen Sie uns an. D: 0130/114678 CH: 1553179 A: 0660/8750.

http://www.CompuServe®.de

Blitzstart

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *START* eingeben. Routiniers und Ungeduldige finden auf dieser Seite alles, was sie zum Schnellstart wissen müssen.

Systemanforderungen

- AT386SX mit 2 MB RAM
- 580 KB freien Arbeitsspeicher
- etwa 1 MB Speicherplatz auf der Festplatte
- eine Maus
- eine Soundkarte ist nicht nötig, aber empfehlenswert.

INDIANA JONES läuft direkt von der CD-ROM und benötigt daher kaum Speicherplatz auf der Festplatte. Das Programm legt lediglich beim ersten Aufruf ein Verzeichnis an, in dem es Spielstände und Konfiguration speichert. Auf Seite sieben erfahren Sie alles, was Sie zum Programmstart wissen müssen.

Die Demo-Programme stellen unterschiedliche Ansprüche an die Ausstattung Ihres Rechners, allgemeingültige Hinweise sind daher nicht möglich.

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie

1. auf ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z.B. durch Eingabe von „d:“, falls Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen wird;
2. an der Eingabeaufforderung *INSTALL* eingeben. Nach kurzer Zeit haben Sie das Auswahlmenü vor sich. Um FATE OF ATLANTIS oder eines der Demos zu starten, bewegen Sie den Auswahlbalken auf den entsprechenden Menüeintrag und drücken [RETURN].

Die Demoprogramme

Die Demos starten Sie am einfachsten aus dem Programmstarter. In einigen Fällen ist das allerdings nicht möglich, weil die Programme zuviel Arbeitsspeicher benötigen, oder weil sie zuerst auf der Festplatte installiert werden müssen. Der Starter wird Sie durch einen Hinweistext darüber informieren und zugleich angeben, wie Sie das Demo von der Kommandozeile aus starten können.

Der PEARL-Gesamtkatalog

DOS-Version: Wechseln Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk und geben an der Eingabeaufforderung den Befehl *doskat* ein, gefolgt von [RETURN].

Windows-Version: Klicken Sie im DATEI-Menü des Programmanagers auf *Ausführen*. Geben Sie in der folgenden Dialogbox *D:\WINKAT* ein, wobei D für den Buchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks steht. Zusätzlich zu den Funktionen der DOS-Version bietet der Windowskatalog zu vielen Produkten Bilder und Fotos.

Inhalt

Indiana Jones and the Fate of Atlantis

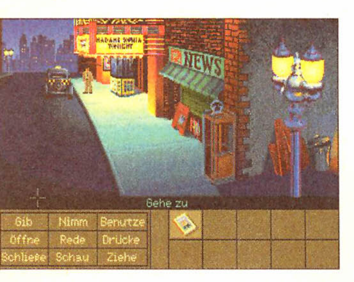
IMPRESSUM

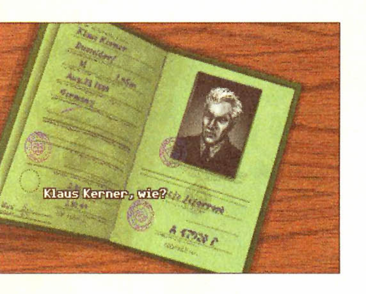
Bestseller Games 4 – Zweitauflage

Chefredakteur:
Peter Strobel
(verantwortlich für den Inhalt)
Redaktion:
Christina Maier (cm)
Techn. Mitarbeit, Beratung
Heiko Günthner, Roland Karle
Art Director:
Michael H. Sichler
Titel:
Michael H. Sichler
Layout und Satz:
Rainer Spaniel
Heftproduktion:
Stephan Striegel
CD-Produktion
MPO, Paris
CD-Zusammenstellung
Pearl Agency, Buggingen
Verlag:
TREND-Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH
Am Kalischacht 4,
D-79426 Buggingen
Tel.: (07631) 360-0
Fax: (07631) 360-444
Vertrieb:
TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH
Michael Denzer
Tel.: (07631) 360-113
Fax: (07631) 360-449
Außendienst:
Büro West
Jägerstraße 23, 46149 Oberhausen
Tel.: (0208) 644110
Fax: (0208) 644367
Anzeigenaquisition/Mediaberatung:
Viehl - Agentur für Medien, Marketing und Kommunikation
Bahnhofstraße 14, 86240 Diedorf
Tel.: (08238) 900-40
Fax: (08238) 900-50
Erscheinungsweise:
Bis zu 6 Ausgaben je Jahr
Zweitauflage: 50000 Ex.
Belichtung: SCRIPT, Freiburg
Druck: Marco, I-Turin
Verkaufspreis: (inkl. 15% MwSt.): DM 9,99
Abo-Preis
(6 Ausgaben, inkl. Versandkosten): DM 55,90
Bankverbindung:
Spar- und Kreditbank Bad Krozingen,
BLZ 680 632 54, Kto. 159 49.2
Bezugsmöglichkeiten:
Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen.

Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Die Rücksendung ist ausgeschlossen.
Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion.
Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.
Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen in der **Bestseller Games** erfolgen ohne Berücksichtigungen eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.
Die jeweils gültige Anzeigen-Preisliste ist zu erfragen.









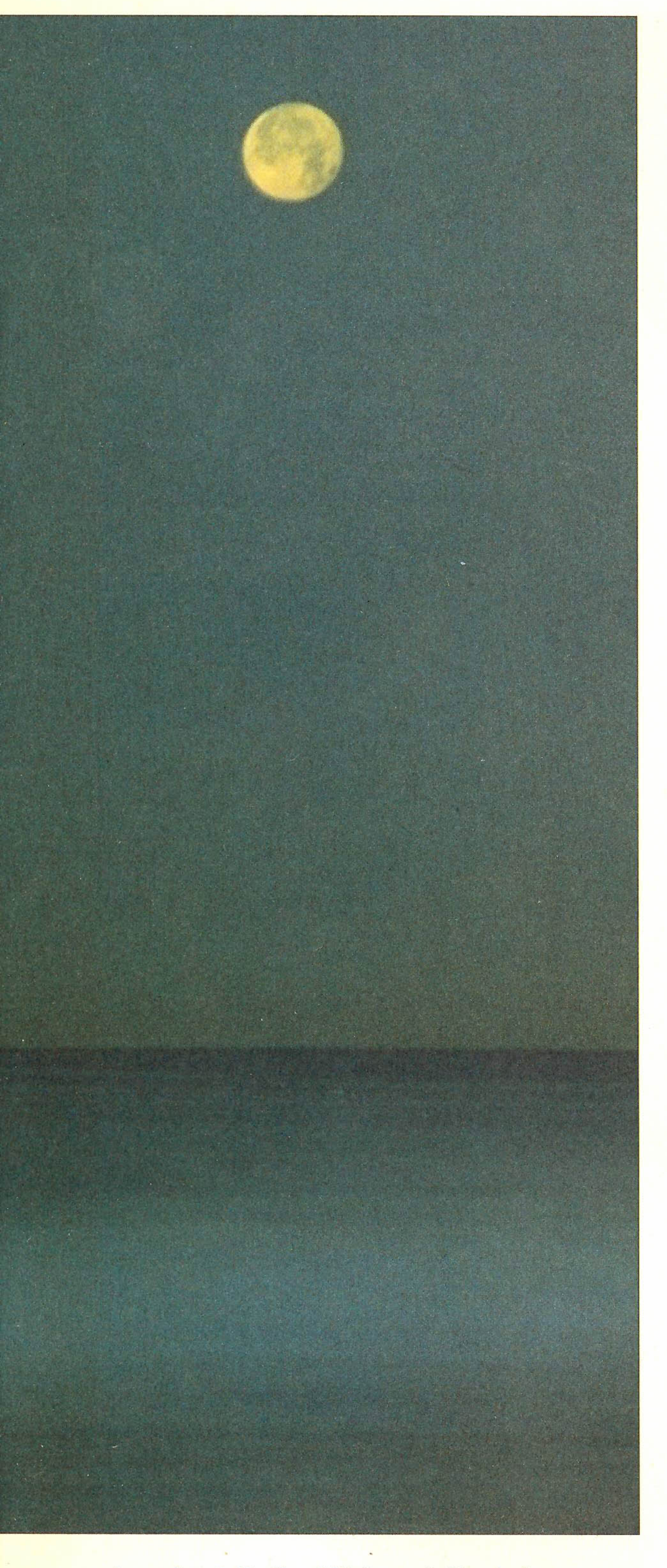


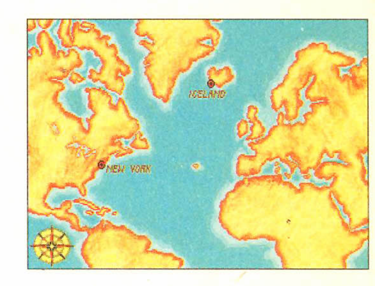




Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Abenteuerlust und wissenschaftliche Neugier führen den inzwischen fast auf der ganzen Welt bekannten, etwas unorthodoxen Archäologen Dr. Indiana Jones um die halbe Welt. Denn bloße Theorie, langweilige Schreibtischarbeit und staubtrockenes Bücherwälzen waren noch nie die Sache des unkonventionellen Gelehrten, der von seinen Fans freundschaftlich Indy genannt wird. Wie immer ist es auch diesmal keine bescheidene Aufgabe, die das Interesse und den Wissensdurst des unerschrockenen Wissenschaftlers schürt. Indiana Jones will der sagenumwobenen Geschichte und dem Verbleib des versunkenen Königreichs Atlantis nachforschen, dessen Besitztümer nicht nur Reichtum, sondern auch Macht und Einfluß versprechen. Leider ist man selten allein, wenn es darum geht, großer Schätze habhaft zu werden. Deutsche Nazi-Agenten und Wissenschaftler aus der Zeit des Zweiten Weltkrieges versu-





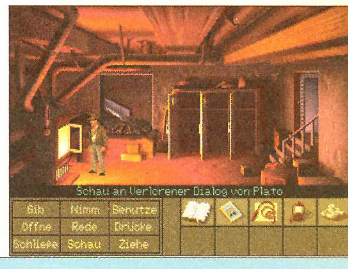
Das sehr erfolgreiche Konzept von Lucas Arts, möglichst nach jedem Abenteuer-Film ein auf den Kinoerfolg zugeschnittenes, „realitätstreues" PC-Spiel zu produzieren, damit auch die Zuschauer auf die Bühne treten und aktiv am Verlauf des Geschehens teilhaben können, ist von einem Publikum, das sich gern mit Computerspielen unterhalten läßt, hervorragend angenommen worden. Diese kassenfüllende Idee führte bereits INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE zum Welterfolg.

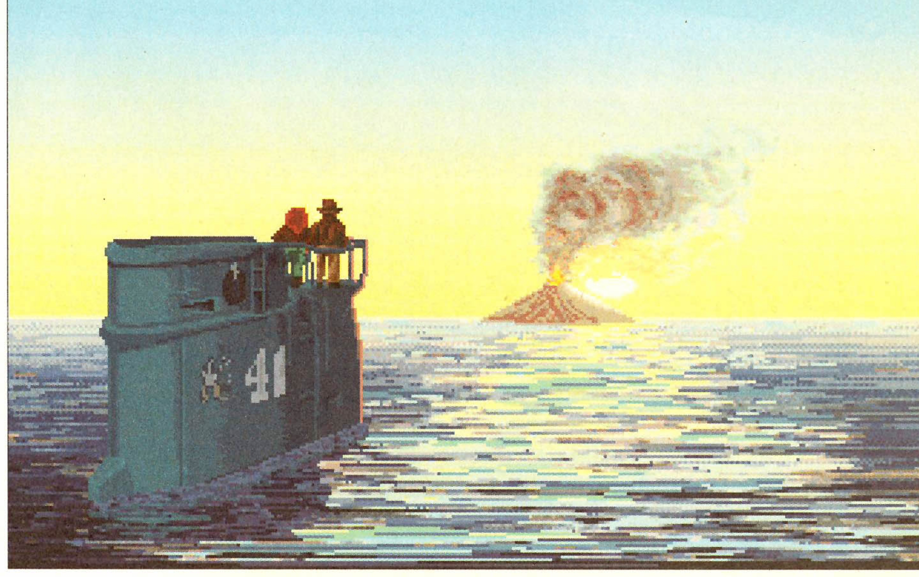


Die Fortsetzung der Indiana-Jones-Reihe, das Computerspiel um die Suche nach dem versunkenen Inselreich Atlantis, ist bereits seit Anfang der 90er Jahre auf dem Markt. Indes, wie viele wissen, der Film läßt auf sich warten. Gerüchten zufolge wehren sich namhafte Schauspieler trotz sagenhafter Gagenangebote, dieses Abenteuer zu drehen. Starallüren? Oder sind die Dreharbeiten wirklich so gefährlich, wie Lucas Arts gerne behauptet? Mit Sicherheit ist die Filmproduktion nicht gerade spottbillig. Allein die atlantischen Maschinen... Aber da könnte ja bereits die Computerindustrie mit animierten Szenen und jeder Menge Tricks aushelfen.

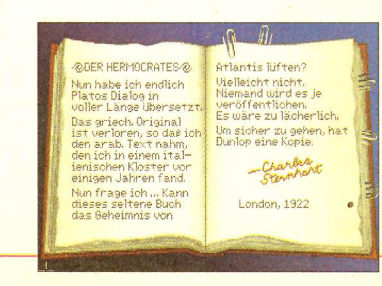


Dennoch ist der Spaß an dem PC-Spiel INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS ungetrübt. Auch hier saßen wieder George Lucas und Steven Spielberg zusammen, um dem Handlungsverlauf des Drehbuchs zumindest auf der





Bildschirm-Leinwand gerecht zu werden. Über weite Teile steht also das PC-Abenteuer dem zukünftigen Kinofilm in nichts nach. Kleine Abweichungen, einige Änderungen, gelegentlich andere Schauplätze (das war übrigens auch Kon-


DER HERMOCRATES

Nun habe ich endlich Platos Dialog in voller Länge übersetzt.

Das griech. Original ist verloren, so daß ich den arab. Text nahm, den ich in einem italienischen Kloster vor einigen Jahren fand.

Nun frage ich ... Kann dieses seltene Buch das Geheimnis von Atlantis lüften?

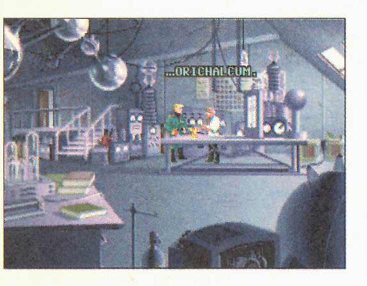
Vielleicht nicht. Niemand wird es je veröffentlichen. Es wäre zu lächerlich.

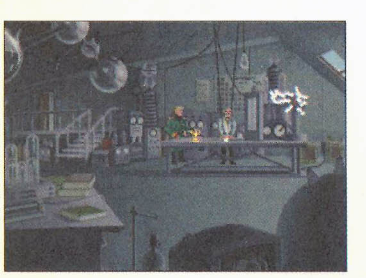
Um sicher zu gehen, hat Dunlop eine Kopie.

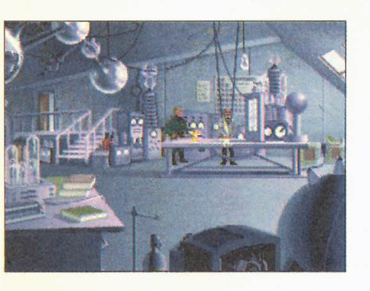
—Charles Sternhart

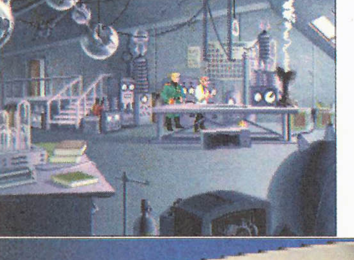
London, 1922

chen ebenfalls ihr Glück, und die sind bekanntlich nicht zimperlich. In erster Linie muß Indiana Jones also in Erfahrung bringen, welche geheimnisvollen Kräfte es sind, die dieser Kultur nachgesagt werden, um sie vor Mißbrauch zu schützen. Indys Schläue, sein Scharfsinn und seine Schnelligkeit sind gefragt, wenn die Macht, die Atlantis innewohnt, nicht in die Hände der finsteren Agenten fallen soll.







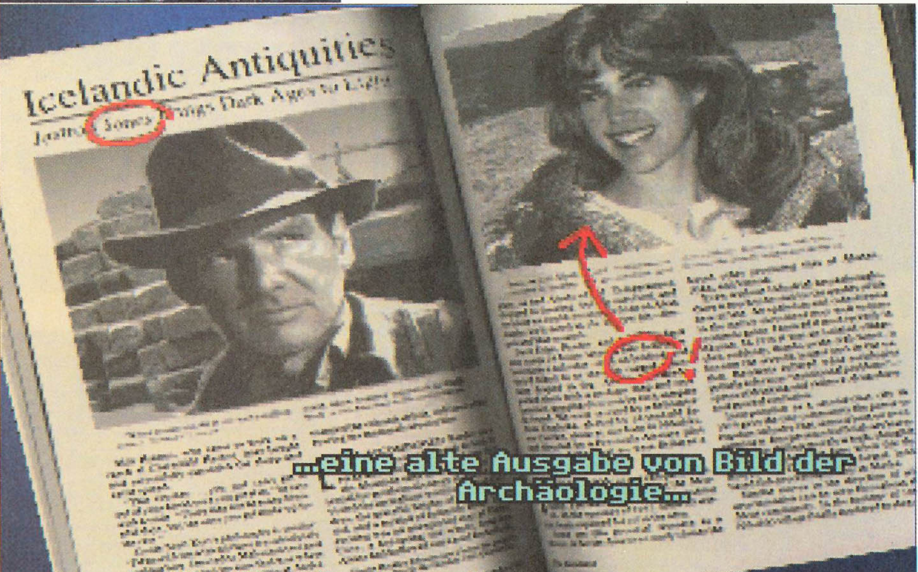


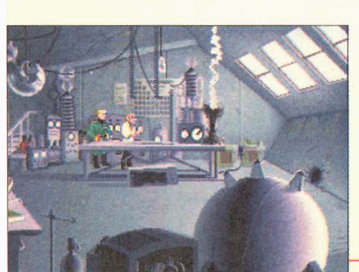
zept des vorhergehenden Abenteuers) sind eher spaßfördernd und spannungsreich, denn alles sollte Ihnen ja nicht bekannt sein. Dennoch hoffen wir, daß der Film nicht mehr allzu lange auf sich warten läßt.

Wie auch immer: Die Idee, den Helden die Geheimnisse des versunkenen Königreichs Atlantis aufspüren zu lassen, ist nicht nur ein überaus spannender, sondern auch äußerst interessanter Einfall.

Bis zum heutigen Tag beschäftigen sich Wissenschaftler und Privatleute mit Atlantis, und seit weit über zweitausend Jahren der Menschheitsgeschichte geistert die versunkene Inselgruppe durch die Köpfe auch recht bedeutender Personen und vieler Institutionen. Beispielsweise der griechische Philosoph Platon, sogar die christliche Kirche und eine ganze Reihe Vertreter der Naturwissenschaften wälzten dicke Bücher oder zogen Schlüsse aus Naturkatastrophen, um Gedeih und Verderb des mythischen und mystischen Königreichs deuten zu können. Bis heute werden sie der Nachforschung nicht müde, doch Atlantis wahrt sein Geheimnis noch immer.

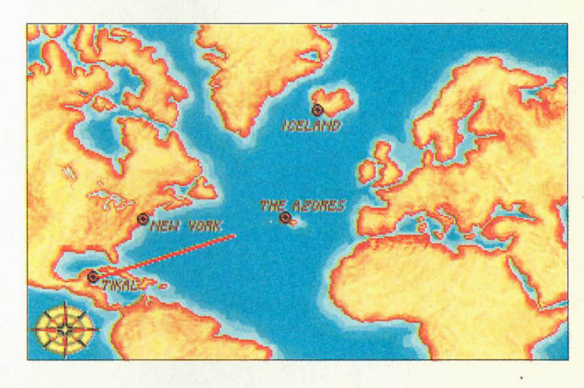
Sie und Indiana Jones, daran hegt wohl niemand Zweifel, werden Atlantis finden. Aber kniffige Rätsel gilt es auch für Indy zu lösen, und an Hindernissen und Intriganten fehlt es nicht.





Anno 1939...

Vor Jahren hatte bereits die Jastro-Expedition versucht, zur Klärung der Atlantisfrage beizutragen, wovon noch einige Fundstücke zeugen, die im Barnett College, Indys Arbeitsplatz, aufbewahrt werden. Beschäftigt mit Routinearbeit, muß Dr. Indiana Jones erleben, wie ein getarnter SS-Scherge in seinem Institut eine Statue an sich reißt, die möglicherweise aus Atlantis stammt. Alarmiert durch einen Zeitungsartikel, den der Schurke bei sich hatte, weiß Jones, daß eine frühere Mitarbeiterin, Sophia Hapgood, ebenfalls in Gefahr ist.



Er reist zu ihr, um enttäuscht festzustellen, daß auch Sophia in einem Anflug von Habgier einige magische Artefakte, die auf der ersten Expedition gefunden wurden, an sich genommen hat. Das Amulett, das sie am Hals trägt, ermöglicht es den beiden aber, mit dem Geist von Nur-Ab-Sal, eines Königs von Atlantis, Verbindung aufzunehmen. Dieser verrät die Bedeutung des verlorenen Dialogs des Platon.

Indiana Jones erkennt sofort die Brisanz der Lage und die Notwendigkeit, sich erneut auf die Suche nach dem versunkenen Inselreich zu machen, damit atlantische Macht und Magie nicht in die Hände finsterer Zeitgenossen gerät. Einige kurze Reisen bringen ihm bald einen heißen Tip.

Indy sollte sich allerdings trotz aller Eile an einige Höflichkeitsregeln halten! Ein wenig Kombinationsgabe und gezielte Suche, und bald hält er ein Buch in den Händen: Der sagenhafte Dialog von Plato.

Spielstart

Der einfachste Weg ins Abenteuer führt über den Programmstarter – siehe S. 3. Doch auch ohne den Starter ist der Einstieg kein Hexenwerk:

1. Direkt von der CD-ROM: Wechseln Sie auf das CD-ROM-Laufwerk, indem Sie den Laufwerksbuchstaben, gefolgt von einem Doppelpunkt, am DOS-Prompt eingeben und mit [RETURN] bestätigen. Danach tippen Sie *INDY4* ein.

2. Festplatteninstallation: Wechseln Sie auf das CD-ROM-Laufwerk und geben den Befehl *HDINST* ein. Danach folgen Sie den Anweisungen des Installationsprogramms. Nach der Installation wechseln Sie in das von Ihnen angegebene Verzeichnis auf dem entsprechenden Laufwerk (die Vorgabe lautet C:\ATLANTIS) und geben *ATLANTIS* ein.

Kopierschutz

Sobald Sie INDY gestartet haben, erscheint ein Bildschirm mit drei konzentrischen Ringen auf einer Achse. Sie werden gebeten, die Steine so anzuordnen, wie auf einer bestimmten Seite des Handbuchs beschrieben. Die entsprechenden Seitenzahlen finden Sie mit den zugehörigen Bildern auf S. 13 des Hefts. Klicken Sie auf den Rand der Steine, bis die Ausrichtung jedes Symbols mit der Vorgabe übereinstimmt; dann klicken Sie auf die Mittelachse.

Im Verzeichnis \ADD der CD-ROM haben wir die S. 13 als Bitmapgrafik in drei gängigen Formaten abgelegt. Sie können die Datei IJ4START (Erweiterung GIF, TIF oder BMP) in ein Grafikprogramm importieren und ausdrucken. Falls Sie das Windowszubehör PAINTBRUSH verwenden, müssen Sie die Option „Druckerauflösung verwenden" aktivieren!



Konfiguration

Normalerweise werden Sound- und Grafikkarte beim ersten Aufruf korrekt erkannt. Anschließend werden Laufwerk und Pfad für die gespeicherten Spielstände angegeben. Übernehmen Sie die Vorgaben (C:\IJ4SAVES), so vermeiden Sie Fehleingaben! Sollte die automatische Erkennung versagen, können Sie beim Start von INDY 4 folgende Optionen angeben:

a	**Adlib**
s	**Soundblaster**
r	**Roland (LAPC-1)**
i	**interner Lautsprecher**
m	**MCGA-Modus (PS/2)**
v	**VGA-Modus**
mo	**Maus-Kontrolle**
j	**Joystick-Kontrolle**
k	**Tastatur-Kontrolle**

Sie können die Optionen auch kombinieren. Um also INDY mit Adlibsound und Joystickkontrolle zu starten, geben Sie INDY4 JA ein (wenn Sie von der Festplatte spielen: ATLANTIS JA).

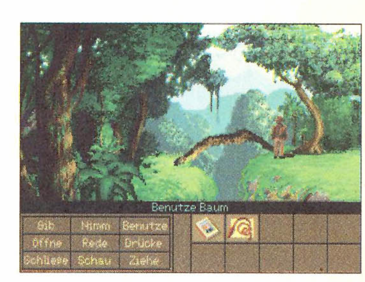
Hinter Soundproblemen steckt meist eine nicht vollständig kompatible Soundkarte. Versuchen Sie in einem solchen Fall, das Programm im Adlibmodus (Parameter a) oder mit dem internen Lautsprecher (i) zu betreiben.

Speichermangel?

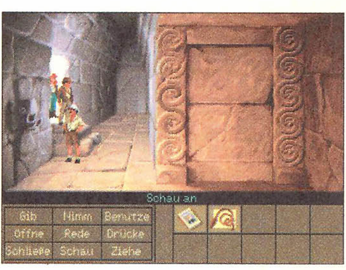
Obwohl sich Indy 4 bescheiden gibt, ist Speichermangel die häufigste Fehlerquelle, besonders beim Einsatz des Programmstarters. Wenn Sie nicht mindestens 610 KB RAM freihaben, ist der Start direkt von der DOS-Kommandozeile zu empfehlen. Sollte auch das nicht zum Erfolg führen, können Sie das Spiel auf der Festplatte installieren und anschließend die CD-ROM-Treiber in den Startdateien deaktivieren. Nach einem Neustart steht Ihnen dann der Speicherplatz zur Verfügung, den sonst die Treiber beanspruchen. Die eindeutig bessere Lösung ist aber die Optimierung Ihrer Startdateien - ziehen Sie das DOS-Handbuch oder kundige Bekannte zu Rate!

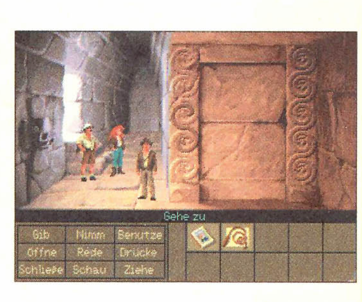




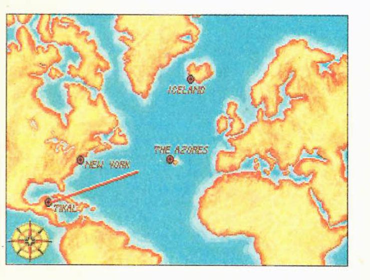


















Kurztrips via Stand-by

Die Suche führt Indy zunächst nach Algerien, Monte Carlo und mitten in den heißen Wüstensand der Sahara. In Algerien muß Indiana Jones feststellen, daß sich mehr Ausgrabungsfunde im Umlauf befinden, als ihm lieb sein kann.

Selbst kleine Händler im Souk haben die eine oder andere Idee, was Kunstgegenstände aus Atlantis betrifft. Als ein Araber schließlich preisgibt, wo







sich ein Ausgrabungsort befindet, hat Indy zunächst mal ein Transportproblem. Soll er mit einem Heißluftballon oder mit einem Kamel die Wüste durchqueren? Was immer sich ihm in den staubigen Straßen von Algier auch anbietet, später muß er jedenfalls unter Beweis stellen, daß er nicht nur in der Lage ist, seinen Kopf einzusetzen und die Peitsche bravourös zu bedienen, sondern auch handwerkliches Geschick hat. Ohne die Reparatur eines altersschwachen Latwagens gibt es aus dem heißen Wüstensand kein Entkommen.

Ein wichtiger Informant scheint auch Alain Trottier zu sein. Aber wo ist der feine Herr zu finden, der immer eine Blume im Knopfloch trägt? Indy spürt ihn schließlich auf, aber der übervorsichtige und etwas mißtrauische Mann will allerlei wissen, um zu prüfen, ob Indys Interesse an Atlantis von ehrbarer Natur ist. Wenn gar nichts mehr



geht, kann Indy oft genial und sogar ein bißchen gemein sein. Als Gespenst verkleidet, kann er dem älteren Herrn ganz schön Angst machen.

Das antike Griechenland

Die Verfolgung seines spannenden und gefährlichen Ziels führt Jones auch nach Griechenland. Auf der größten der griechischen Inseln, Kreta, mit ihrer jahrtausendealten Kulturgeschichte, die unterschiedliche Völker und Herrscher geprägt haben, erhält Indiana Jones zunächst allerdings einige Lehrstunden in Sachen Mythos und Magie.

Die minoische Vorpalastzeit, die byzantinische Periode, aber auch die römische, arabische und später türkische Besetzung haben ein bizarres Zusammenspiel von Kunst, Kultur und Zauber auf der Insel hinterlassen. So verwirrend, daß Indiana Jones zunächst erst einmal ratlos über die vielen Ruinen steigen muß, um ein wenig Klarheit in das bunte Mosaik zu bringen. Offensichtlich kommt dem Stier im antiken Griechenland eine verheißungsvolle Bedeutung zu, denn neben den monumentalen Hörnern (diese stehen übrigens auch heute noch da!) findet Indy einige Statuen, die Teile des mächtigen Tieres darstellen.

Was das wohl zu bedeuten hat? Vielleicht helfen die Wandmalereien in den Palasträumen von Knossos, dem Geheimnis seinen Schleier zu entreißen. Bekanntlich malten die Menschen der Antike, in Ermangelung von Papier, Alltagsszenen und religiöse Darstellungen an die Wände, um ihre Kunst und Kultur für die Nachwelt zu erhalten.

In einem erst in diesem Jahrhundert völlig freigelegten unterirdischen Labyrinth erscheint alles noch rätselhafter. Konsterniert steht Indiana Jones vor vergitterten Toren, die sich zunächst nicht öffnen lassen wollen, aber mit





ohrenbetäubendem Getöse zufallen, wenn Indy sie schließlich durchschritten hat. Überall stehen Büsten und Statuen, alle Wege scheinen wieder an den Ausgangspunkt zu führen. Immerhin, das weiß der pfiffige Archäologe, er muß auf der richtigen Spur sein. In einem feucht-nassen Verlies liegt die Leiche Sternhards, Wissenschaftler und mysteriöser Wächter der Pyramide von Tikal.

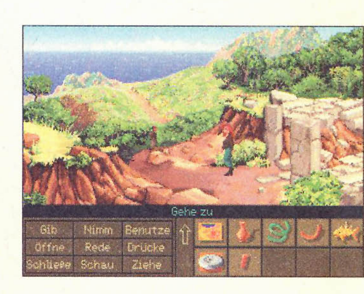
Möglicherweise liegt des Rätsels Lösung aber auch irgendwo auf der Insel Thera (das heutige Santorin), circa 60 Seemeilen nördlich von Kreta, begraben. Hat vielleicht der gewaltige Vulkanausbruch des gleichnamigen Berges Thera um 1600 vor Christi mit Atlantis zu

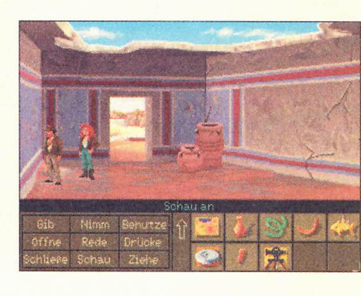


tun? Damals wurde mehr als die Hälfte dieser Insel weggesprengt und verschwand im Meer.

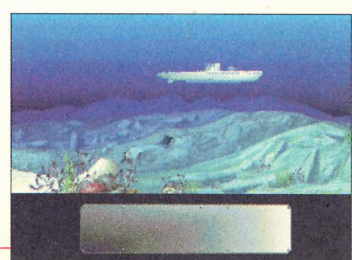
Griechenland mit seinen zahlreichen antiken Ausgrabungen und den guterhaltenen Artefakten gibt unserem Freund Indiana Jones aufgrund des Zusammenspiels zahlreicher Kulturen offensichtlich eine harte Nuß zu knacken. Zu allem Unglück wird auch noch Sophia entführt! Hätte er sie nur in New York gelassen und sich allein auf Reisen begeben! Kerner, der üble Zeitgenosse, der sich unter falschem Namen im Barnett College eingeschlichen und wahrscheinlich auch den armen Sternhard auf dem Gewissen hat, hat sie in ein U-Boot verschleppt. Aber so schnell läßt sich ein Indiana Jones nicht abhängen! Ehe das U-Boot wieder in den Mittelmeerwellen untertaucht, steht Indy auf der Brücke.

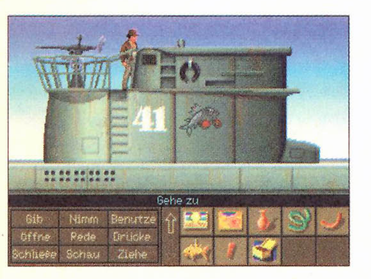


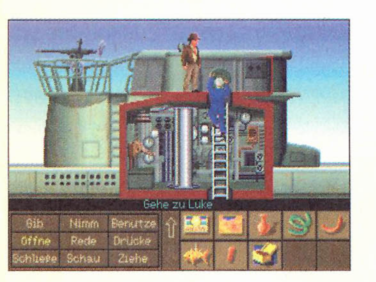


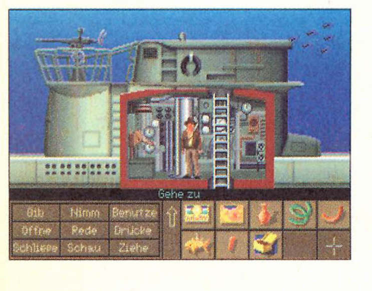


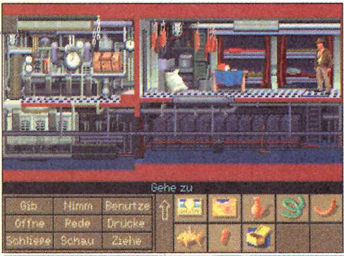
Das war eine wilde Hatz, jetzt braucht er erst einmal eine Stärkung. Das U-Boot muß doch eine Kombüse haben?









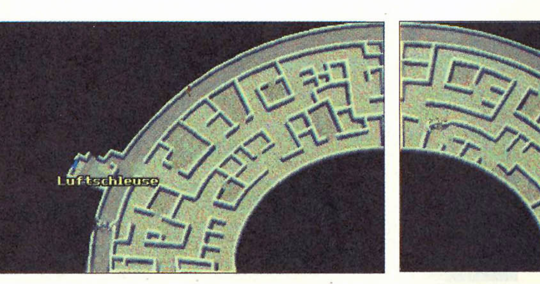


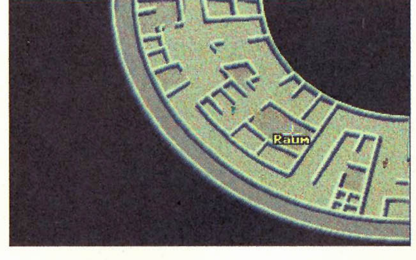


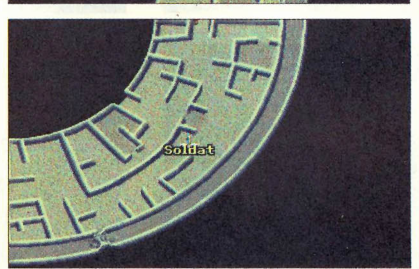
Traumziel Atlantis

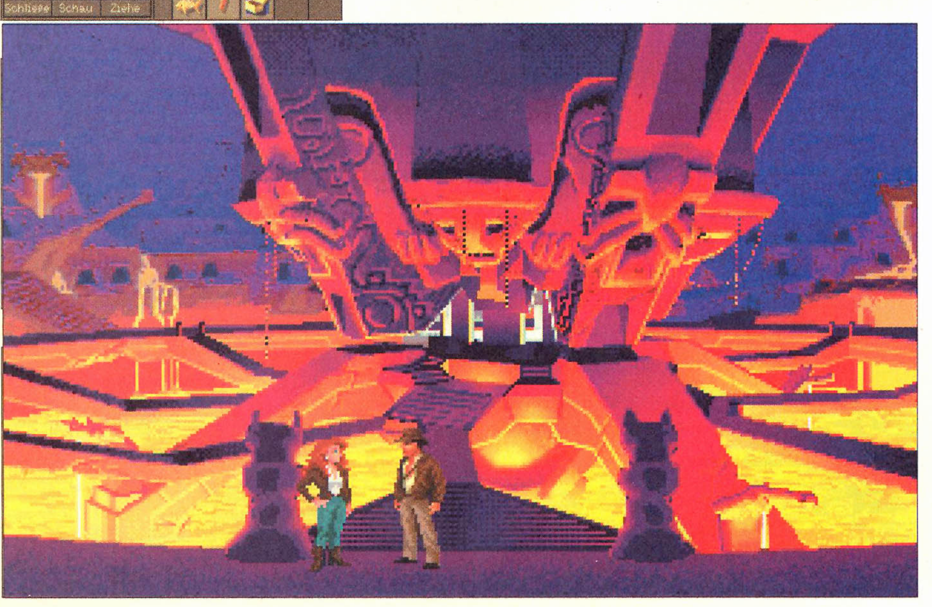
Atlantis, soweit es bekannt ist, ist im Meer versunken. Möglicherweise ist eine kleine U-Bootfahrt also sogar ein Schritt in die richtige Richtung? Nach aufmerksamer Betrachtung der bisherigen Erlebnisse und geschickter Kombination aller Informationen erreicht Indy schließlich Atlantis. Dennoch muß er feststellen, daß ein großer Teil des Weges noch vor ihm liegt, auch wenn er sich bereits vor den Toren der versunkenen Stadt befindet.

Drei Kreise umgeben das heilige Zentrum, jeder einem Labyrinth ähnlich.









Indiana Jones ist von einer Finsternis umgeben, die ihn die Hand vor Augen nicht erkennen läßt. Wenn er den Dialog Platos aufmerksam gelesen hat, wird er jedoch wissen, wie er sich Zutritt zum ersten Kreis verschaffen kann. Zwei Dinge sind ihm sonnenklar: Hier wimmelt es von Nazis, und er wird allerhand *Orichalcum-Kugeln* brauchen, um die diversen atlantischen Maschinen in Bewegung zu setzen.

Jetzt ist Indys volle Leistungskraft gefordert. Wie besänftigt er den riesigen Tintenfisch? Wie repariert er einen Roboter? Kann er in dem brackigen Kanalwasser schwimmen? Wie befreit er Sophia aus den Händen der Nazis, und wie treibt er ihr den Geist Nur-Ab-Sals aus, von dem sie besessen ist? Wie überquert er die glühende Lava?

Hat Indy schließlich nach einer buchstäblichen Höllenfahrt die drei äußeren Kreise überwunden, die den heiligen Bezirk (oder auch die Schaltzentrale?) von Atlantis schützen, ist sein Staunen nicht von schlechten Eltern – Kerner und Übermann sind bereits vor Ort.

Waren seine Feinde schneller? Hat Indiana Jones zwar sein Ziel Atlantis, einen Ort voller Energie, erreicht, kann aber seine Mission nun doch nicht durchsetzen?

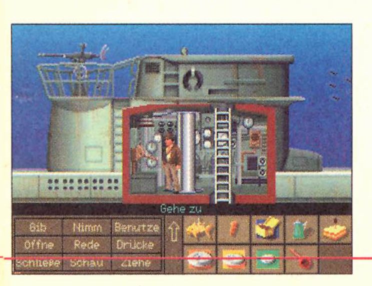
Am besten, Sie fangen sofort an zu spielen. Aber denken Sie an Ihr wichtigstes Reiseutensil, den Dialog Platos!



Platos verlorener Dialog

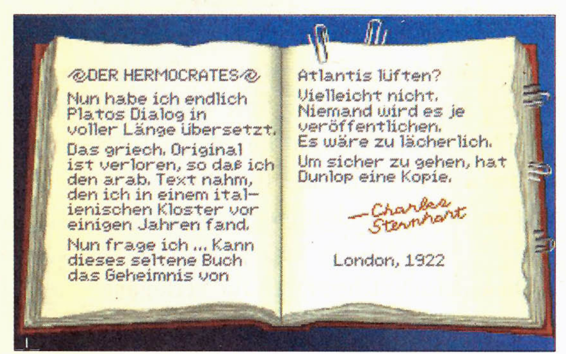
Der Wissenschaftler Sternhard hat Platos Dialog vor Jahren in einem griechischen Kloster gefunden und aus dem Arabischen übersetzt. Dunlop habe eine Kopie, behauptet er. Wird dieses Buch Indy helfen können, das Geheimnis von Atlantis zu lüften?

Lassen Sie es sich wärmstens ans Herz legen! Dieses Buch ist Ihr bester und wichtigster Reisebegleiter! Er enthält, wenn auch oft in sehr rätselhafte Sprache, buchstäblich die Schlüsselfragen und die „Aha-Erlebnisse“ für eine erfolgreiche Suche nach Atlantis. Zuerst müssen Sie Platos verlorenen Dialog allerdings finden, sonst ist die ganze Reise für die Katz.



Hermocrates beklagt in diesen Texten die ungenaue Darstellung von Raum und Zeit. Was die Entfernung anbelangt, kann das Königreich 30.000, 3.000 oder 300 Meilen vor der Küste liegen. Was die Zeit betrifft, kann Atlantis vor 100.000 oder erst vor 1.000 Jahren untergegangen sein. Zwei Kolonien soll es vor dem heiligen Ort Atlantis gegeben haben, so vermutet jedenfalls Sokrates. Eine kleine, 170 Meilen nordöstlich, und eine große, 640 Meilen südwestlich, vor dem Zentrum. Die Tore der Stadt öffneten sich nur mit Hilfe spezieller Steine.





DER HERMOCRATES

Nun habe ich endlich Platos Dialog in voller Länge übersetzt. Das griech. Original ist verloren, so daß ich den arab. Text nahm, den ich in einem italienischen Kloster vor einigen Jahren fand. Nun frage ich ... Kann dieses seltene Buch das Geheimnis von

Atlantis lüften? Vielleicht nicht. Niemand wird es je veröffentlichen. Es wäre zu lächerlich. Um sicher zu gehen, hat Dunlop eine Kopie.

—Charles Sternhart

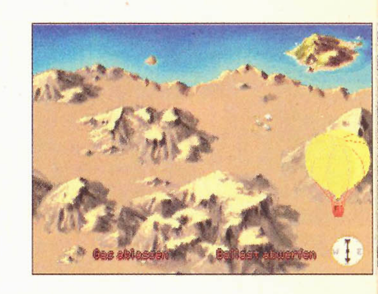
London, 1922

„An den Vorposten genügte ein Sonnenstein, wenn die Dunkelheit die Hörner umgab. In der großen Kolonie brauchte man einen Mondstein, wenn die sterbende Sonne den neuen Mond begrüßte. Um Atlantis zu erreichen, wurde ein Weltstein hinzugenommen, wenn der wachsende Mond alleine dem Feuerberg trotzte. Nur die anders gesinnten (sic) kamen herein".

Bedeutet der „neue Mond" nun Neumond oder zunehmender Mond? Was hat es mit dem Feuerberg auf sich? Ein Vulkan? Wie soll man die anders Gesinnten erkennen?

Die Bewohner heißt es, hatten keine Pferde. Orichalcum, ein Metall, das wie Feuer glitzert, war ihr Ersatz.

Sie gossen es in kleine Perlen und nutzten diese wie Münzen. Sie bezahlten damit Statuen, die dann, wie von magischer Hand geleitet, ihre Arbeit verrichteten. Als die Kolonien untergingen, formten die Weisen Bernstein, um nach dem Metall zu suchen, doch nur Atlantis hat es bisher hervorgebracht. Soll dies bedeuten, Orichalcum





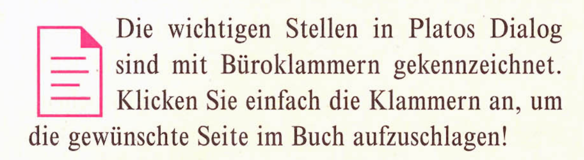
sei eine Art Kreditmittel für atlantische Dienstleistungsunternehmen? Waren die Atlanter wohlhabend? Das sei absurd, meint Sokrates.

Als das Wasser in der Stadt stieg, versuchten die Könige, dieses Schicksal aufzuhalten. Da aber Sterbliche nie das Meer beherrschen würden, bauten sie einen Colossus, der sie mit Hilfe von Orichalcum zu Göttern machen würde. Nur-Ab-Sal war ein solcher König. Er zwang – ägyptischen Aufzeichnungen zufolge – die Männer in den Colossus und machte aus ihnen „Monster der Natur," wenn „die Himmelssphären nach seiner Anweisung gut ausgerichtet waren". Die Hoffnung auf die Realisation solchen Größenwahns paßt eigentlich ganz gut zum Gedankengut der Herrschenden im Dritten Reich und scheint das Interesse Kerners und Übermanns zu erklären. Sokrates, der weise Mann, hält dies jedoch alles für Fabeln. Dennoch, die Sätze enthalten wertvolle Informationen, die Sie entschlüsseln müssen, um Atlantis zu erreichen.

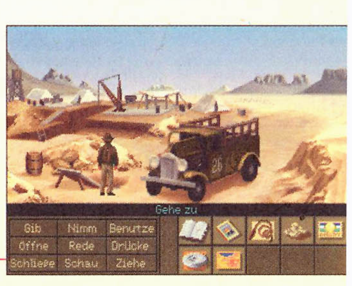


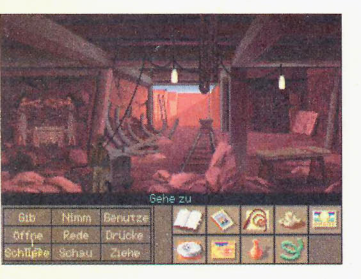




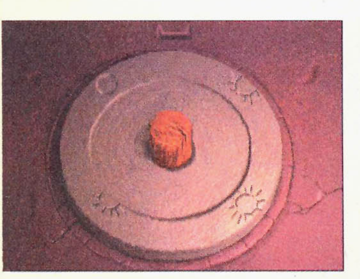


Die wichtigen Stellen in Platos Dialog sind mit Büroklammern gekennzeichnet. Klicken Sie einfach die Klammern an, um die gewünschte Seite im Buch aufzuschlagen!











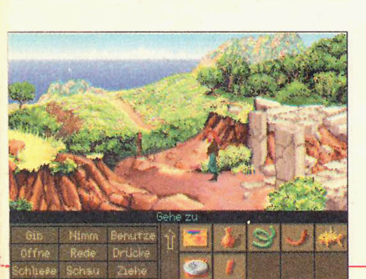
Rüstzeug zum Start

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS wurde komplett in die deutsche Sprache übersetzt. Das ist vor allem in einem Adventure sehr angenehm, denn so müssen die vielen, variantenreichen Dialoge mit freundlichen und weniger freundlichen Gestalten nicht mühsam übersetzt werden. Auch der allgegenwärtige Sprachwitz, für den Indiana Jones hinreichend bekannt ist, kann von den meisten Spielern so besser genossen werden.



1 Das Action-Fenster
2 Die Satzzeile
3 Verfügbare Verben
4 Das Inventar





Sie brauchen nichts einzutippen, alle Aktionen Indys, alle möglichen Fragen und Antworten und alle Wege und Richtungsänderungen erledigen Sie einfach mit Hilfe der Maus, der Cursortasten oder des Joysticks. Die aktive, von Ihnen steuerbare Handlung wird gelegentlich durch Schnittszenen unterbrochen, einer Art „Minikino“, auf das Sie keinen Einfluß nehmen können. Der Mauszeiger verschwindet dann für eine kurze Zeit. Diese Szenen sollen Sie einerseits unterhalten, andererseits bergen die Dialoge oft interessante und nützliche Informationen.

Unter dem Hauptbildschirm, sozusagen der „Leinwand“, befindet sich die Satzzeile. Mit Hilfe der verschiedenen Befehle (Verben), die Sie dem unteren, linken Kasten entnehmen, und der Objekte, die Sie auf der „Leinwand“ oder im Inventar sehen, bilden Sie Sätze. Die Sätze bestehen aus einem Verb und einem oder zwei Objekten, zum Beispiel „Benutze Schlüssel in Schloß“. Präpositionen wie *in* oder *mit* werden automatisch eingefügt. Es kann vorkommen, daß bestimmte Verben farblich hervorgehoben sind, wenn zum Beispiel Ihr Mauszeiger auf einer verschlossenen Türe steht, leuchtet das Verb *„öffne“*. Diese hervorgehobenen Befehle sollten Sie auf jeden Fall benutzen, denn so hilft Ihnen der Computer gelegentlich ein wenig auf die Sprünge!

Steht der Mauszeiger auf der geschlossenen Tür und das Verb *„Öffne“* leuchtet auf, brauchen Sie lediglich die rechte Maustaste zu betätigen, und die Tür öffnet sich automatisch. Das spart Zeit!

Zur Not können Sie Indy auch vollständig mit der Tastatur steuern. Dabei bewegen Sie den Cursor mit den Pfeiltasten, [RETURN] entspricht der linken, die Tabulatortaste der rechten Maustaste. Einfacher und schneller geht’s allerdings eindeutig mit der Maus.

Diese Befehle stehen Ihnen zur Verfügung:

❒ *Gib*	❒ *Nimm*	❒ *Benutze*
❒ *Öffne*	❒ *Rede*	❒ *Schau*
❒ *Drehe*	❒ *Schließe*	❒ *Ziehe*

Wenn Sie kein Verb ausgesucht haben, erscheint in der Satzzeile automatisch „Gehe zu“. Das ist ebenfalls sehr praktisch, denn Indy muß viel herumlaufen. Sie brauchen lediglich den Ort im Bildschirm anklicken, wo er hingehen soll. Mit Hilfe der Befehle können Sie mit allen Personen reden, die Ihnen begegnen. Sie können alle Räume erkunden und Auffälligkeiten prüfen, und Sie haben die Möglichkeit, alle mitgenommenen Gegenstände in ganz unterschiedlichen Kombinationen oder Situationen einzusetzen.

Mögliche Informationen beziehungsweise Antworten, die durch Ihren Befehl(ssatz) notwendig sind, werden direkt auf der „Leinwand“ eingeblendet. Wenn Sie Indy beispielsweise auffordern:

Seite 2

Seite 3

Seite 4

Seite 5

Seite 6

Seite 7

Seite 8

Seite 9

Seite 10

Seite 11

Seite 12

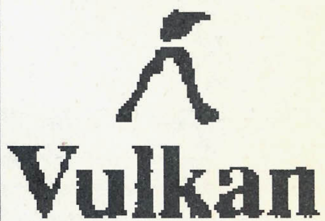
Seite 13

Seite 14

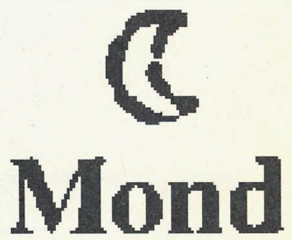
Seite 15

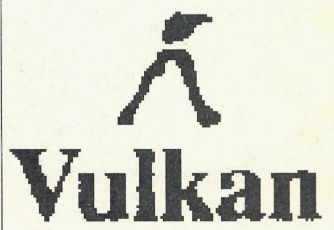
Sonne

Mond

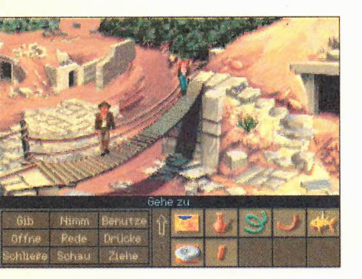












„Nimm Haus“, dann wird er Ihnen sagen, daß er es nicht bewegen kann. Steht Indy vor einem Schrank oder einem Regal, und Sie betätigen die Option *„Schaue“*, erläutert Ihnen die Informationszeile auf der „Leinwand“, was er sieht.

Los geht es also. Fahren Sie mit dem Mauszeiger über den Bildschirm, dann wird Ihnen der





eingeblendete Text Aufschluß bieten, was sich in den zumeist finsteren Ecken und Winkeln befindet. Häufig lassen sich Gegenstände einpacken. Auch wenn es sich nur um die heruntergefallene Scharnierstange eines kaputten Roboters oder um einen übelriechenden Fischkopf handelt, Dinge, die Ihnen zunächst vielleicht nicht weiter verwendbar erscheinen – Sie sind gut beraten, wenn Sie alles mitnehmen, was nicht niet- und nagelfest ist. Oder hätten Sie gedacht, daß man mit Hilfe eines bereits gekauten Kaugummis einen Kohlenschacht hinaufsteigen kann? (Nur im Film und im Spiel natürlich!). Die Anzahl der mitgeführten Dinge ist beliebig. Wenn Sie mehr als zehn Objekte eingesammelt haben, erscheinen links neben dem Fenster zwei kleine, nach oben und unten gerichtete Pfeile, mit denen Sie das ganze Inventar durchsuchen können.

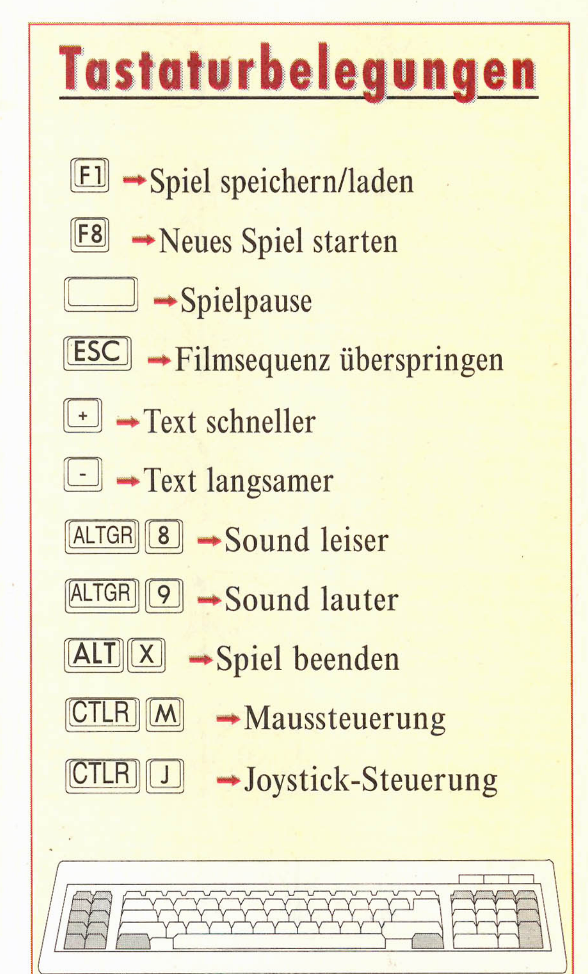




Mach' mal Pause

Nicht selten ist das Spiel so spannend, daß eine kleine Pause not tut, um sich zum Beispiel eine geeignete Strategie zu überlegen. Nicht selten ist beim Spielen aber auch die Zeit im Flug verronnen, so daß man sich von Indiana Jones erst einmal verabschieden muß. Damit





Tastaturbelegungen

- [F1] → Spiel speichern/laden
- [F8] → Neues Spiel starten
- [ ] → Spielpause
- [ESC] → Filmsequenz überspringen
- [+] → Text schneller
- [-] → Text langsamer
- [ALTGR] [8] → Sound leiser
- [ALTGR] [9] → Sound lauter
- [ALT] [X] → Spiel beenden
- [CTLR] [M] → Maussteuerung
- [CTLR] [J] → Joystick-Steuerung

das Spielen komfortabel ist und man nach einer Pause auch den alten Spielstand vorfindet, gibt es einige hilfreiche Tastaturoptionen.

Die [ALT GR]-Taste liegt bei Standardtastaturen rechts neben der Leertaste. Die Kombinationen zur Regelung der Lautstärke entsprechen also dem Erzeugen von eckigen Klammern etwa in einer Textverarbeitung. Auf manchen Tastaturen entspricht die [CTRL]-Taste der [STRG]-Taste!)

Wenn Sie eine Filmsequenz überspringen wollen, etwa weil Sie deren Inhalt bereits kennen, drücken Sie einfach die [ESC]-Taste oder beide Maustasten gleichzeitig. Aus vielerlei Gründen kann eine kontinuierliche Speicherung der Spielstände hilfreich sein. Möglicherweise haben Sie an einem Ort etwas vergessen, vielleicht fehlt Ihnen die eine oder andere Information, die Sie zur Erreichung des Ziels benötigen. Drücken Sie [F1], und Sie gelangen in ein Menü, das Ihnen das Speichern beziehungsweise Laden von bis zu 99 Spielständen ermöglicht. Wenn Sie verschiedene, möglichst aussagekräftige Namen vergeben, zum

Beispiel entsprechend der Reiseroute von Indiana Jones, können Sie immer wieder dort einsteigen, wo Sie möchten. Für Denk-, Strategie- und Verschnaufpausen betätigen Sie die [LEER]-Taste, zum Beenden des Spiels [ALT][X]. Wenn Ihnen die Texte und Kommentare, die auf der „Leinwand" sichtbar werden, zu schnell oder zu langsam über den Bildschirm huschen, drücken Sie einfach die [+]- bzw. die [-]-Taste, um dies einzustellen.

Viele Wege führen nach Rom...

Drei Wege führen Indiana Jones nach Atlantis. Zu Beginn geht der Archäologe jedoch erst einmal seiner alltäglichen Arbeit nach. Beim Durchstöbern des Speichers in seinem Institut, dem Barnett College, wird er einer Statue habhaft, die er auf den ersten Blick für wertlosen Talmi hält.



Bereits im Büro eines Kollegen wird er aber eines Besseren belehrt. Der als Arzt getarnte Kerner entpuppt sich als deutscher Nazi auf der Suche nach echten atlantischen Artefakten, die bei einer früheren Expedition gefunden wurden. In einem Zeitungsausschnitt, den der Schurke mit sich führte, sieht Jones, daß dieser es auch auf seine ehemalige Mitarbeiterin Sophia abgesehen hat. Es heißt also, Sophia zu warnen. Als Indy sie in New York trifft, muß er leider feststellen, daß auch Sophia sich einige magische Kunstgegenstände unter den Nagel gerissen hat. Zum Beispiel ein Amulett, das den Geist Nur-Ab-Sals ins Hier und



Jetzt befördert, sofern man eine kleine goldene Kugel in den Mund des Amuletts schiebt. Darauf verrät der Geist, daß sich niemand ohne den verlorenen Dialog Platos in das atlantische Vergnügen zu stürzen braucht. Eine Stippvisite auf Island und ein Abstecher nach Thailand und auf die Azoren bringen die überraschende Erkenntnis, daß





das Buch im Barnett College zu finden ist. Sobald Indy es gefunden hat, geht das Abenteuer los. Sie wählen dann, welchen der drei Lösungswege Sie bevorzugen.



Der Team-Weg

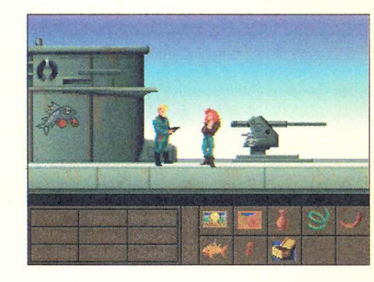
Der Team-Weg ist der gemeinsame Weg mit Sophia. Natürlich ist Indy zu Recht böse auf seine Mitarbeiterin, die wertvolle archäologische Funde einfach veruntreut. Etwas launisch ist sie außerdem. Möglicherweise macht sie eine Menge Ärger.

Vielleicht ist es aber in manchen Situationen auch nützlich, auf ein wenig weibliche Intuition hoffen zu können.



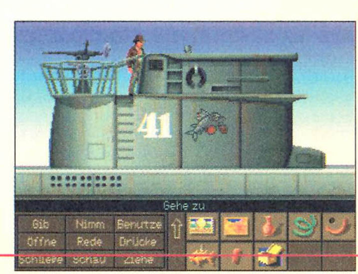
Der Puzzle-Weg

Der Puzzle-Weg, auch als der intelligente Weg bezeichnet, ist vielleicht eine Alternative. Hier kann der etwas unkonventionelle Archäologe Dr. Indiana Jones seinen scharfen Verstand einsetzen und allein entscheiden, welche Schritte er auf seiner Suche nach Atlantis für angebracht hält.



Der Action-Weg

Der „Action-Weg" ist etwas für gestandene Männer, die keine Frau im Schlepptau gebrauchen können und gelegentliche zünftige Auseinander-

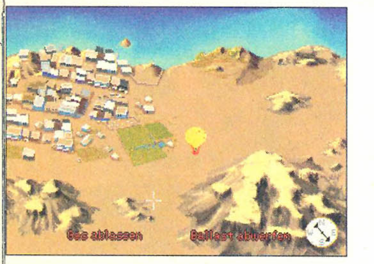




setzungen nicht scheuen. Auch hier ist Indy nicht auf dem falschen Weg. Mutig ist er ohne Zweifel, und seine legendäre Peitsche wird ihm in kniffligen Situationen schon weiterhelfen.

Alle Wege führen zum Ziel. Einige Abweichungen der aufgesuchten Schauplätze, unterschiedliche Handlungen und Lösungen, aber auch einige





Überschneidungen bringen Indiana Jones zu guter Letzt auf jedem Weg vor die Tore von Atlantis.

Um den Spielspaß zu verlängern, können Sie hintereinander alle drei Wege spielen. Es ist empfehlenswert, vor der Entscheidung für einen bestimmten Weg den Spielstand zu speichern, um später neu wählen und wieder einsteigen zu können.

Tips für gefährliche Unternehmungen

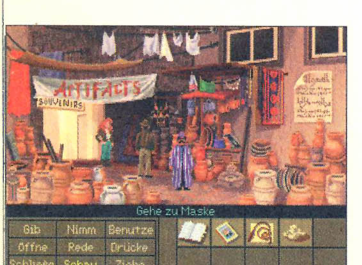
Nicht selten müssen Sie auf dem Weg Herausforderungen bewältigen, die ganz und gar nicht spielend leicht von der Hand gehen, auch nicht für einen Archäologen und Abenteurer vom Schlage Indiana Jones'.

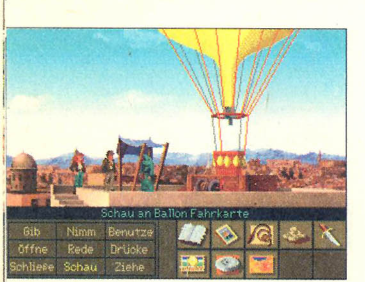
Dazu gehören beispielsweise recht ungewöhnliche Fortbewegungsmittel oder Faustkämpfe, die auch Indy nicht selten zu Boden zwingen. Ein wenig Hilfestellung tut also not.

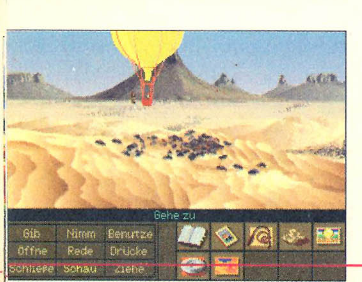
Ballonfahren

Wenn Sie die Wüste mit einem Ballon überqueren müssen, werden Sie sehen, daß das offene Gelände allerhand Gefahren birgt. Am Rande von hohen Gebirgen beziehungsweise weiten Ebenen müssen Sie mit Auf- und Abwinden rechnen, die nicht nur an den Leinen des Ballons zerren, sondern Ihre eingeschlagene Richtung auch abrupt verändern können.

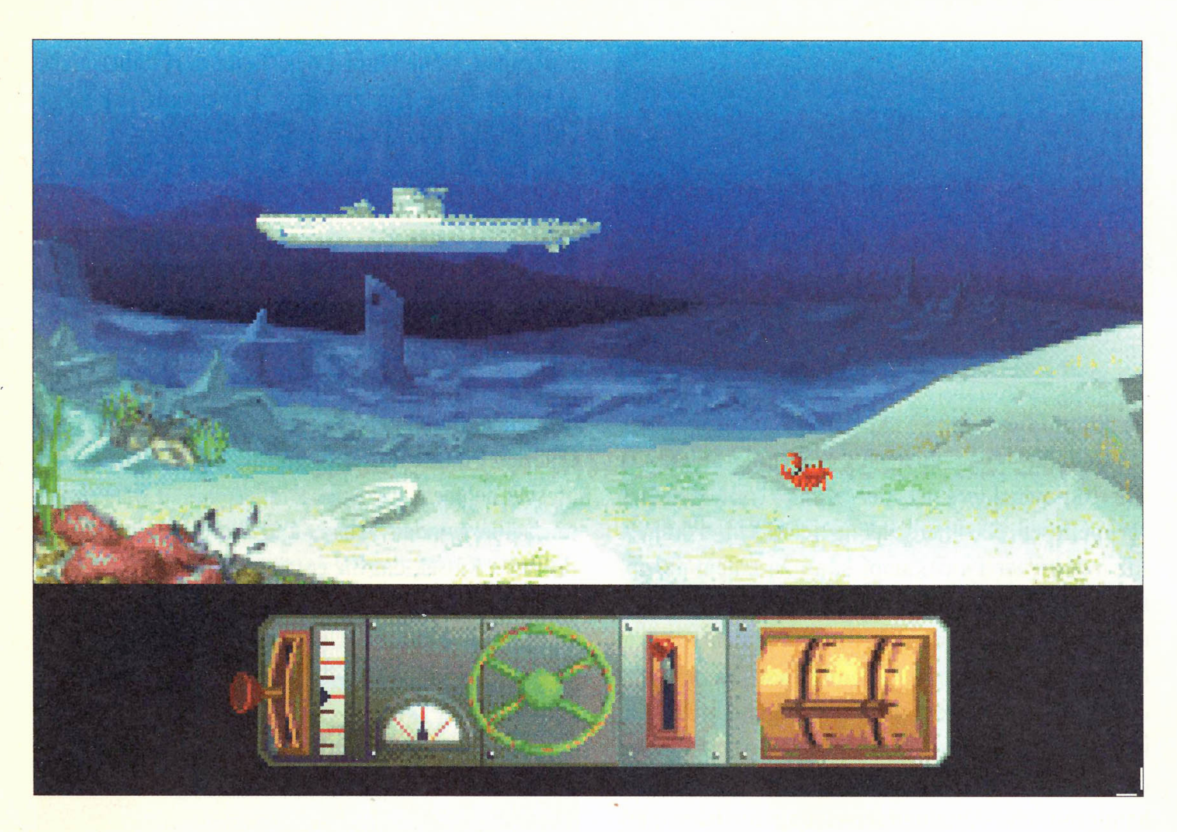
Die Wetterfahne (unten rechts im Bildschirm) zeigt Ihnen an, welche Flugrichtung der Ballon momentan nimmt. Um zu steigen, werfen Sie Ballast ab, um zu sinken, öffnen Sie das Ventil. Die einheimischen Wüstennomaden kennen sich im Gelände am besten aus, fragen Sie sie nach dem

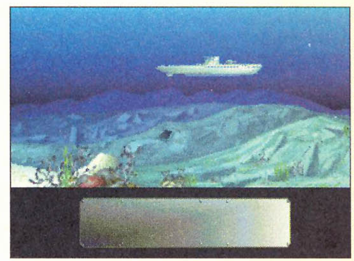


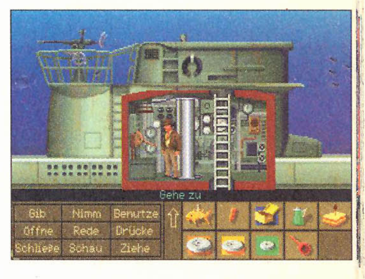




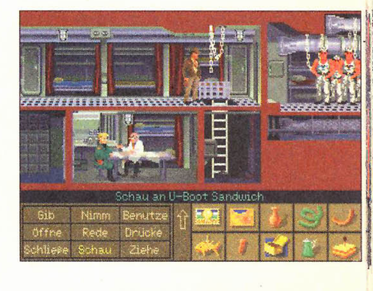


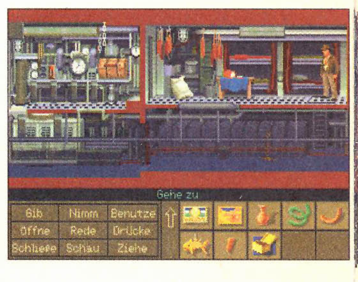




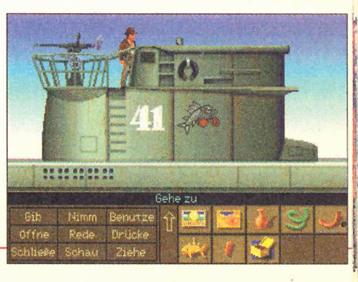












Ausgrabungsloch. Es sind freundliche Menschen. Wenn Sie landen möchten, lassen Sie so schnell wie möglich Wasserstoff ab, es ist allerdings notwendig, möglichst nah am Wunschziel zu landen. Vorsicht, Ihren Ballon kann man mit einem gezielten Gewehrschuß in den heißen Sand befördern!

Sie können zur Steuerung die entsprechenden Befehle aus dem Menü verwenden – schneller geht es allerdings mit der linken und rechten Maustaste.

Kamel reiten

Möglicherweise leiht Ihnen der Händler im Souk auch eines seiner besten Kamele, um durch die Wüste zu reiten. Mit dieser Art Reittier hat Indiana Jones überhaupt keine Erfahrung, außerdem sind diese Tiere bekanntermaßen stur. Wenn Sie also gelernt haben, auf den weichen Höckern Balance zu halten, weisen Sie dem wüstensandtauglichen Viech die gewünschte Richtung.

Die Nomaden sind auch hier gute Ansprechpartner, wenn es darum geht, in der Wüste etwas zu finden. Achtung! Da immer wieder leichtsinnige Touristen ohne Ausrüstung die Wüste begehen, gibt es einheimische Wächter, die sich um deren Schutz kümmern. Versuchen Sie diesen auszuweichen, indem Sie im Blickschutz von Felsen und Bergen reiten. Wenn Sie entdeckt werden, werden Sie sofort in die Stadt befördert.

Ein U-Boot lenken

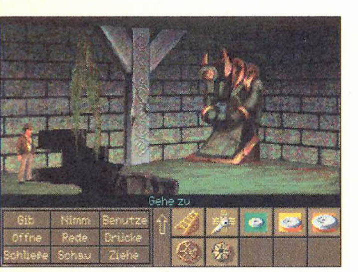
Unterwassertauglichkeit muß Indy beweisen, wenn er das U-Boot durch die dunklen Fluten lenkt. Es gibt vier Steuerungselemente, um den Unterwasserkahn zu bedienen, die aber überall im Boot verstreut sind. Mit dem linken Schalter regulieren Sie die Tiefe, mit dem Steuerungsrad können Sie das U-Boot um 180 Grad drehen. Mit dem Richtungsweiser schalten Sie den Vorwärts- oder Rückwärtsgang ein, und um die Geschwindigkeit zu regulieren, bewegen Sie den rechten Hebel nach oben oder unten.

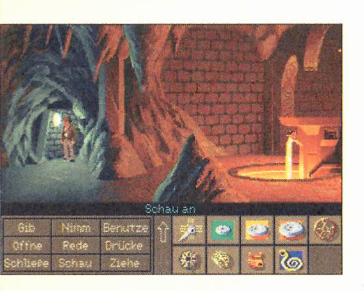
Eine solche Bootsfahrt bedarf einiger Übung, und es wird nicht sofort gelingen, das Boot in die gewünschte Richtung zu lenken. Aber mit etwas Ausdauer werden Sie das schwarze Loch auf dem Meeresgrund schon ansteuern, um das Ziel zu erreichen.

Das Automobil

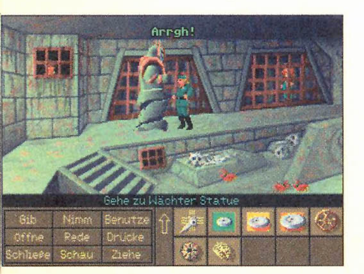
Wenn in einer Großstadt eine Verfolgungsjagd stattfindet, dann oft im Auto. Sie kennen diese Szenen aus amerikanischen Action-Filmen, mit 150 Meilen über den Highway und auf zwei Rädern um die Kurven. Den gegnerischen Agenten will bei der wilden Hatz das Kartenlesen nicht recht gelingen, sie verfransen sich dauernd. Am besten versuchen Sie, ihnen den Weg abzuschneiden.

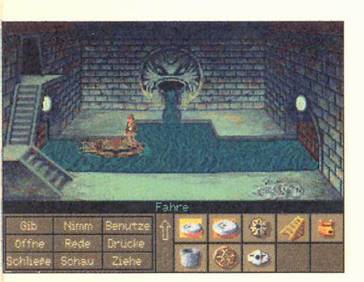


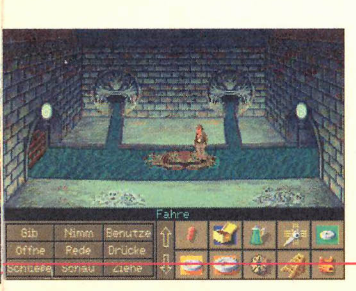














Im Kampf bestehen

Auch für einen unerschrockenen Draufgänger wie Indiana Jones ist der Kampf mit gänzlich skrupellosen Nazis ein gefährliches Unterfangen. Ein verlorener Faustkampf kann zu einem abrupten Spielende führen, lediglich der IQ wird Ihnen noch genannt, und dann befinden Sie sich vor dem blanken DOS-Prompt. Wenn diese Rüpel also nichts mit sich führen, was Sie dringend brauchen, ist es sicher besser, sich nicht provozieren zu lassen und dem Nahkampf auszuweichen. Sollte eine handgreifliche Auseinandersetzung nicht zu vermeiden sein, dann behalten Sie Indys Gesundheitszustand und seine Schlagkraft im Auge, ist davon nichts mehr übrig, liegt er am Boden. Jedesmal wenn Indy zuschlägt, verbraucht er Kraft, die er in einer kleinen Ruhepause aber wieder auftanken kann. Möglicherweise ist es aber auch eine taktische Überlegung wert, den Gegner mit mehreren, aufeinanderfolgenden Schlägen erst einmal in die Ecke zu treiben. Achten Sie auf die Bewegungen der Feinde, erst nehmen sie die Fäuste hoch, dann schlagen sie zu. Etwas leichter erscheint der Kampf bei Benutzung der Tastatur (anstatt der Maus). Drücken Sie [F] auf der Tastatur, dann können Sie den Kampf mit den folgenden Tasten austragen – Die Num-Lock-Taste darf dabei nicht aktiviert sein. Ein erneuter Druck auf [F] führt zurück zur Maus- oder Joysticksteuerung.

Wenn sich Indy auf der linken Seite befindet		Wenn sich Indy auf der rechten Seite befindet	
Schritt zurück	7	Hoher Schlag	7
Hohe Abwehr	8	Hohe Abwehr	8
Hoher Schlag	9	Schritt zurück	9
Schritt zurück	4	Mittlerer Schlag	4
Mittlere Abwehr	5	Mittlere Abwehr	5
Mittlerer Schlag	6	Schritt zurück	6
Schritt zurück	1	Niedriger Schlag	1
Niedrige Abwehr	2	Niedrige Abwehr	2
Niedriger Schlag	3	Schritt zurück	3

Der Indy-Quotient (IQ)

Der Indy-Quotient ist ein besonderer Intelligenzquotient, der Ihnen anzeigt, mit wieviel Geschicklichkeit und Scharfsinn Sie den Held durch das PC-Spiel geleitet haben. Sie erhalten Punkte für jedes Objekt, das Sie finden und an sich nehmen, für jedes Hindernis, das Sie erfolgreich überwunden haben, und Sie erhalten Punkte für jedes Rätsel, das Sie enträtseln. In den einzelnen



Spielabschnitten führen nicht selten verschiedene Strategien zur Lösung eines Problems. Sie werden es sich schon denken können: Der einfachste und bequemste Weg bringt Ihnen nicht sehr viele Punkte ein...

Sie können Ihren IQ jederzeit abrufen. Drücken Sie einfach ein [i] auf Ihrer Tastatur (das funktioniert bei den meisten Computern) und schon erscheinen statt der Anzeige von Indys „Rucksackinhalt" die IQ-Punkte.

Das Fenster ist dreigeteilt in *Weg, Zur Zeit* und *Total*. Unter dem Punkt *Weg* steht der Name des von Ihnen beschrittenen Weges, also zum Beispiel *Team*. Die Bezeichnung *Zur Zeit* nennt Ihre derzeitige Bestleistung und *Total* zeigt Ihnen die erreichte Punktezahl aller bisher gespielten (und gespeicherten!) Spiele.

Wenn Sie jedes Puzzle im Spiel auf jede der möglichen Arten gelöst haben, ist eine maximale Punktzahl von 1000 IQ möglich, davon hätte selbst Einstein nur geträumt! Wer sich also mit Hilfe von Komplettlösungen und Starthilfen den Weg nach Atlantis freilegt, hat zwar das Ziel erreicht, kann jedoch mit einem bescheidenen IQ kaum vor wirklichen Spielefreaks bestehen, die jedes Rätsel entschlüsselt haben und jeden möglichen Weg gelaufen sind. *CM*

Komplettlösung



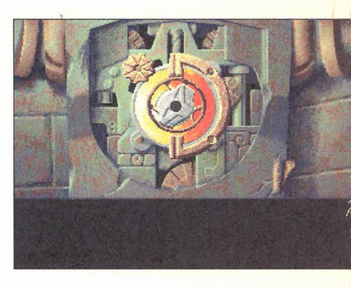
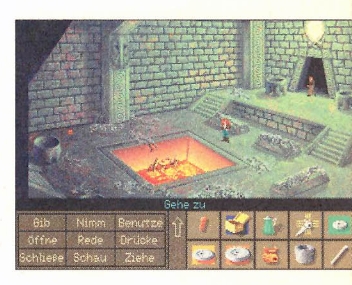
Copyright ©1993 Computer-Programm Service Frank Heidak, Bürgerstraße 8-10, 50667 Köln
Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieser Lösungshilfe darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie oder einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung durch CPS Frank Heidak reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme vervielfältigt oder verarbeitet werden. Auch Übersetzungen in andere Sprachen bedürfen der schriftlichen Genehmigung durch CPS Frank Heidak.

Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt. Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Fehler können dennoch nicht vollständig ausgeschlossen werden. Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen.
Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

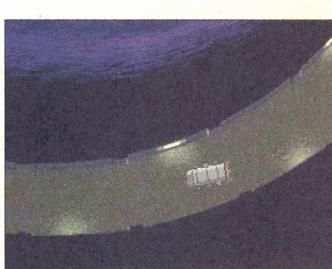
Indiana Jones ist ein eingetragenes Warenzeichen der Lucasfilm Ltd.
LucasArts Games ist ein eingetragenes Warenzeichen der LucasArts Entertainment Company
IBM, XT, AT sind Warenzeichen der Internationalen Business Machines Corp.
AdLib ist Warenzeichen der AdLib Inc.
MS-DOS ist Warenzeichen der Microsoft Corp.
Sound Blaster, Sound Blaster Pro sind Warenzeichen der Creative Labs Inc.

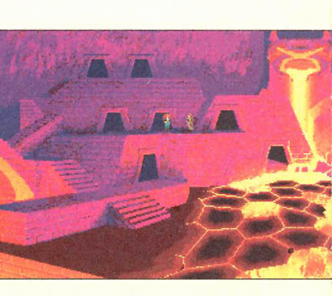
Lösung: Christian von Mellenthin

Inhaltsverzeichnis

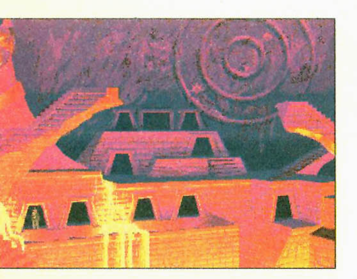
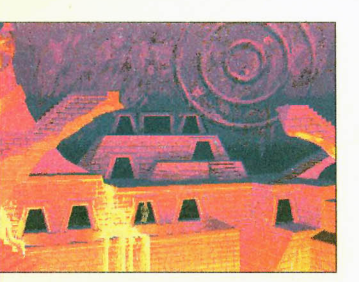
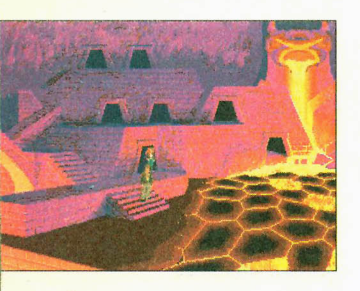
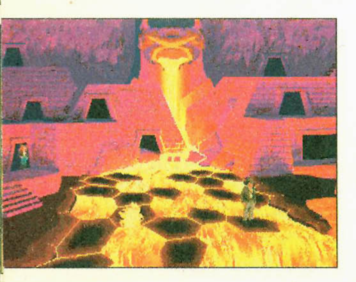
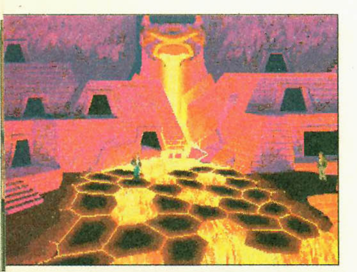
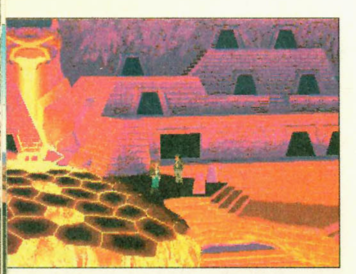













Bemerkungen für Adventurespieler

„Osten, Treppe hoch, Süden, Süden, Westen, ins Haus" Dieser Satz ist üblich bei Lucas Arts Adventures, da die Richtungsangaben angeben, in welche Richtung der Held das Bild verlassen soll. Dabei zählen die Richtungsangaben Norden (hinein oder oben aus dem Bild), Osten (rechts aus dem Bild), Westen (links aus dem Bild) und Süden (nach unten aus dem Bild). Finden Sie zwischen den Absätzen diese Richtungsangaben, dann marschieren Sie in diese Richtung.

Bei vielen Adventures gibt es das „Multiple-Choice" Dialogverfahren. Dieses Verfahren wird angewendet bei Gesprächen mit den anderen Leuten im Abenteuer. Wenn eine Person Sie etwas fragt oder etwas zu Ihnen gesagt hat, dürfen Sie zwischen einigen Antworten oder Sätzen wählen, um mit Ihrem Gesprächspartner weiter zu kommunizieren. Anstatt alle Fragen und Antworten in einer Lösung aufzuführen, werden einfach Zahlen angegeben, die zu den Auswahlmöglichkeiten des „Multiple-Choice" Dialogverfahrens gehören. Kommt in einer Lösung die Zahlenreihe (Text: 1/ 3/ 2/ 2) vor, wissen Sie direkt, daß Sie bei dem ersten Gespräch die erste Auswahlmöglichkeit wählen sollen, bei der zweiten die dritte, bei der dritten die zweite und bei der vierten erneut die zweite. Mit knappen Worten erfährt man noch, um was es in dem Gespräch geht.

An einigen Stellen kommt es sehr auf Geschwindigkeit an. Sie sollten also nicht verärgert sein, wenn es nicht gleich beim ersten mal klappt. Achten Sie darauf, daß Sie ab und zu Ihren Spielstand abspeichern.

CPS Frank Heidak wünscht Ihnen viel Vergnügen beim Lösen von „Indiana Jones 4 and the Fate of Atlantis".

Vorgeschichte

Jones wird von Marcus beauftragt, eine besondere Statue im Barnett College zu finden. Die Suche beginnt auf dem Dachboden. Schaut sich Jones die seltsame Statue links an der vorderen Wand an, fällt er durch eine Falltüre in den nächsten Raum. Beim Versuch das Seil vom dem Boden aufzuheben, kippt eine Statue um und Jones stürzt in die Bibliothek. Das war noch nicht alles. Schaut er sich das linke Bücherregal an, kippt es doch glatt um und befördert Jones durch den Boden, in den nächsten Raum. Auf dem Tisch stehen vier Katzen. Beim betrachten der vier Katze sieht man nichts ungewöhnliches. Bei einer der Katzen handelt es sich um eine echte und die erschreckt Jones so dermaßen, daß er den Kohlenschacht hinabsaust. An der Wand stehen drei Schließfächer. Öffnet Jones alle drei Schließfächer, findet er im letzten die gesuchte Statue von Marcus. Mit der Statue geht Jones in sein Büro.

Marcus befindet sich hier und er unterhält sich mit einem Arzt, der Smith heißt. Jones berichtet von seinem Fund und öffnet die Statue. In ihr befindet sich eine goldene Kugel. Als Smith die Kugel sieht, zieht er seine Waffe und nimmt sich das Glanzstück. Durch die Flucht von Smith konnte Jones dem Arzt den Kittel entreißen. In ihm findet man den Paß von Klaus Kerner. Smith war also nur der getarnte Klaus Kerner. Durch eine Zeitung sieht man, daß es Kerner nicht nur auf Jones, sondern auch auf eine Sophia Hapgood abgesehen hat. Diese Sophia war eine Arbeitsgehilfin von Jones und die muß nun vor Kerner gewarnt werden. Jones übernimmt die Angelegenheit und damit beginnt sein neues Abenteuer.

Der Einstieg ins Abenteuer

New York City

Nehmen Sie die Zeitung von dem Brett mit.

Osten

Es gibt drei Wege, um in die Vorstellung zu gelangen. Suchen Sie sich einen aus. (Um die vollständigen IQ-Punkte zu erreichen, müssen Sie selbstverständlich alle drei Versionen nachspielen)

Der erste Weg:
Öffnen Sie die Hintertüre und reizen Sie den Wächter mit Beleidigungen (3/ 2/ 3), daß Sie sich mit ihm Prügeln. Haben Sie ihn besiegt können Sie durch die Tür zur Vorstellung gelangen.

Der zweite Weg:
Öffnen Sie die Hintertüre und reden Sie höflich mit dem Wächter. Schwärmen Sie einfach über Sohia (1/ 2/ 1/ 3/ 3). Nun dürfen Sie die Vorstellung betreten.

Der dritte Weg:
Gehen Sie an der Hintertüre vorbei und drücken Sie die unterste Kiste nach hinten. Marschieren Sie den Weg nach rechts, und drücken Sie die hintere Kiste weg. Drücken Sie die untere Kiste, um den anderen Weg nach links zu öffnen. Gehen Sie zu der Leiter und drücken Sie die hintere Kiste auf Seite, um nun die Leiter hochzusteigen und zur Vorstellung zu kommen.

Reden Sie mit dem Bühnenarbeiter, um sich anzukündigen (1). Leider dürfen Sie nicht mit Sophia reden. Auf ein erneutes Ansprechen des Bühnenarbeiters sehen Sie den ersten Teil der Vorstellung von Sophia. Sie berichtet von dem versunkenen Atlantis. Reden Sie wieder mit dem Bühnenarbeiter und Sie bekommen die zweite Vorstellung von Sophia mit. Erst beim dritten mal anfragen, können Sie vom Bühnenarbeiter erfahren, daß er gerne liest (3/ 1/ 1). Geben Sie ihm die Zeitung, damit er verschwindet.

Drücken Sie den linken und danach den rechten Hebel von dem Generator. Durch drücken des Knopfes betätigen Sie den Geist von Nur-Ab-Sal und beenden vorzeitig die Vorstellung. Sophia geht mit Ihnen ins Büro, um in Ruhe reden zu können. Leider war Kerner schon hier und hat alles durchsucht. Sophia klärt Sie auf und berichtet von Dr. Ubermann, der einen Atom spalten will. Außerdem zeigt Sie Ihnen mit einer goldenen Kugel, das aus ihrem Halsband der Geist „Nur-Ab-Sal's" entsteigt, wenn man die Kugel in das Halsband einsetzt. Durch Telpathie mit dem Geist findet Sophia heraus, das Sie „Platos Buch" finden müssen (1/ 2/ 4/ 4/ 1/ 1).

Island

Betreten Sie die Höhle und reden Sie mit Heimdall über „Platos Buch". Er kennt es, aber hat es nicht. Er gibt Ihnen zwei Adressen, wo Sie über das Buch nachfragen können (3/ 3/ 2/ 2/ 3/ 1/ 4). Verlassen Sie die Höhle und benutzen Sie den Truck, um zum Flughafen zu kommen. Fliegen Sie als erstes den Ort „Tikal" an.

Tikal

Betreten Sie den Dschungel. Sophia möchte lieber nicht mitkommen und bleibt beim Wagen. Wenn Sie genau hinsehen, gibt es hier sechs Dschungelwege und ein Nagetier, welches sich vor einem Weg befindet. (Den linke Weg bezeichnen wir als die Nummer eins, den ganz rechts befindlichen als Nummer sechs). Sie werden merken, daß sich das Nagetier von Ihnen entfernt, wenn Sie auf es zugehen. Gehen Sie solange auf es zu, bis es vor dem vierten Dschungelweg steht. Betreten Sie danach den fünften Weg und benutzen Sie die Peitsche mit dem Nagetier. Dadurch verschlingt die Schlange am Baum das harmlose Tierchen. Gehen Sie nun durch den vierten Dschungelweg. Benutzen Sie den Baum, um über die Schlucht zu gelangen. Da taucht Sophia auf und erzählt Ihnen, daß sie eine Abkürzung gefunden hat (1/ 1).

Schauen Sie sich die Kerosinlampe an. Während der Betrachtung kommt Sternhard aus dem Tempel und spricht Sie an (1/ 1/ 1/ 3/ 2/ 1/ 2/ 1/ 1/ 1/ 1/ 1/ 4). „Platos Buch" ist nicht in seinem Besitz. Wenn Sie ihm verraten, wer das Buch verfaßt hat, erhalten Sie die Erlaubnis den Tempel betreten zu dürfen. Sagen Sie ihm, daß Sie den Titel nicht kennen. Der Papagei spricht dieses Wort „Titel" nach. Fragen Sie den Papagei nach dem Titel und Sie erfahren den Namen des Verfassers, der „Hermocrates" lautet (4). Sprechen Sie erneut mit Sternhard, der sich links neben dem Tempel im Busch befindet (1/ wählen Sie „Hermocrates" aus).

Im Tempel sprechen Sie Sophia an, um ihr zu sagen, daß Sie Sternhard ablenken soll (2). Verlassen Sie direkt den Tempel und nehmen sich die Kerosinlampe vom Stand. Öffnen Sie sie um an das Kerosin zu kommen. Betreten Sie den Tempel wieder. Benutzen Sie die offene Kerosinlampe mit dem mittleren linken Spiralzeichen und nehmen Sie sich die Spirale. Stecken Sie die Spirale in den Steinkopf, um durch ziehen der Nase ein Grab zu öffnen. Sternhard ist so fasziniert, das er den Weltstein an sich nimmt und durch eine Geheimtür verschwindet. Nehmen Sie die goldene Kugel an sich, die Sternhard beim Grab vergessen hat.

Verlassen Sie den Tempel, Osten

Benutzen Sie das Auto, um zum Flughafen zu fahren. Fliegen Sie zurück nach Iceland und betreten Sie die Höhle. Stecken Sie die goldene Kugel in den Kopf der Statue, damit sie sich vom Eis löst. Nehmen Sie die Statue an sich und verlassen Sie die Höhle. Mit dem Truck fahren Sie zum Flughafen und reisen zu den Azoren.

Die Azoren

Öffnen Sie die Tür und sprechen Sie mit Costa (1/ 1). Leider hat er kein Verständnis für Sie. Reden Sie Sophia an und lassen Sie sie das Gespräch versuchen (2). Öffnen Sie mit Sophia die Tür. Costa ist entzückt von Sophia und ist bereit mit Ihr zu reden (1/ 1/ 1/ 1/ 4/ 1/ 2/ 1/ 1). Costa ist nur bereit über „Platos Buch" zu reden, wenn er ein Geschenk erhält. Wechseln Sie von Sophia wieder zu Jones, indem Sie ihn anreden (1). Öffnen Sie die Tür und geben Sie ihm die Statue aus Iceland (1/ 1). Sie erfahren, daß sich „Platos Buch" im Barnett College befindet.

Ein Intro zeigt Kerner bei der Übergabe der goldenen Kugel. Dr. Ubermann setzt Sie in eine Statue, und sein Verdacht bestätigt sich. Durch die Kugeln kann man Statuen zum Leben erwecken.

Barnett College

Im College angekommen gehen Sie lieber alleine auf die Suche nach „Platos Buch" und lassen Sophia im Büro auf Sie warten (1/ 1). Das Buch wird von dem Computer per Zufall im College versteckt. Es gibt vier verschiedene Stellen, wo sich das Buch befinden könnte. Testen Sie eine Möglichkeit nach der anderen, bis Sie das Buch haben.

Erste Möglichkeit:

Steigen Sie die Treppe hinauf, schauen Sie sich die Stuhlbank etwas genauer an und nehmen Sie den benutzen Kaugummi vom Stuhl. Steigen Sie die Treppe wieder hinab und gehen Sie noch ein Stockwerk tiefer. Benutzen Sie den Kaugummi mit dem Kohlenschacht, um ihn hinaufsteigen zu können. Betreten Sie das obere Zimmer. Schauen Sie sich alle drei Katzen auf dem Tisch an. Die Katze, die aus Wachs besteht nehmen Sie an sich und steigen den Kohlenschacht wieder hinab. Öffnen Sie den Ofen und werfen Sie die Wachskatze hinein. Damit haben Sie „Platos Buch" gefunden. Gehen Sie durch die Tür, nach Osten zum Ausgang, öffnen Sie die Bürotür und gehen Sie hinein.

Zweite Möglichkeit:

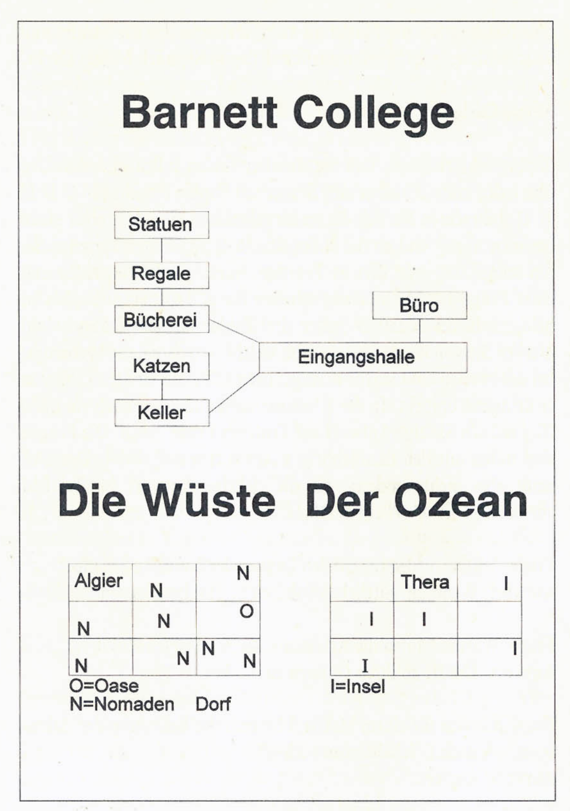
Steigen Sie die Treppe hinab und nehmen Sie aus dem Raum das dreckige Tuch an sich. Gehen Sie durch die Tür, steigen Sie die Treppe hoch und benutzen Sie das herunterhängende Seil. In dem rechten Regal befindet sich eine Pfeilspitze, die Sie an sich nehmen. Benutzen Sie das Tuch mit der Pfeilspitze, um daraus einen Schraubenzieher zu machen. Steigen Sie wieder hinab und entfernen Sie mit dem Schraubenzieher die fünf Schrauben auf der Rückseite der umgekippten Schrankwand. Öffnen Sie den Schrank, dann sind Sie im Besitz von „Platos Buch". Gehen Sie ein Stockwerk tiefer, nach Osten zum Ausgang, öffnen Sie die Bürotüre und gehen Sie hindurch.

Dritte Möglichkeit:

Steigen Sie die Treppe hinauf, schauen Sie sich die Stuhlbank etwas genauer an und nehmen Sie den benutzen Kaugummi vom Stuhl. Gehen Sie wieder hinab und betreten die Treppe, die in den Keller führt. Nehmen Sie einen Kohlenstein an sich. Benutzen Sie den Kaugummi mit dem Kohlenschacht, um den Schacht hinaufsteigen zu können. Betreten Sie den weiter oben gelegenen Raum. In dem Loch in der Decke befindet sich ein Buch. Werfen Sie den Kohlenstein ans Buch, damit es herunterkommt. Nehmen Sie sich „Platos Buch" vom Boden, falls es heruntergekommen ist. Steigen Sie den Kohlenschacht hinab, treten Sie durch die Tür, gehen Sie nach Osten zum Ausgang, öffnen Sie die Bürotüre und betreten das Büro.

Vierte Möglichkeit:

Öffnen Sie die Bürotüre und betreten den Raum. Sophia fordert uns auf, das Buch zu finden. Das wollen Sie ja. Nachdem Sie den Kühlschrank geöffnet haben, nehmen Sie die Mayonaisse heraus. Verlassen



Sie das Büro, betreten Sie das Barnett College und gehen Sie die Treppe hoch. Klettern Sie am Seil in den nächsten Raum. Benutzen Sie die Mayonaisse mit der großen Statue und ziehen Sie sie zweimal. Nun können Sie durch benutzen der Statue auf den Dachboden kommen. Dort öffnen Sie die Urne und finden einen dreckigen Schlüssel, wenn Sie versuchen die Asche zu nehmen. Steigen Sie wieder hinab und drücken Sie den großen Kasten auf der linken Seite weg. Öffnen Sie die dahinterliegende Truhe mit dem Schlüssel. Damit sind Sie im Besitz von „Platos Buch". Gehen Sie durch die Falltüre, ein Stockwerk tiefer, nach Osten zum Ausgang, öffnen Sie die Bürotüre und gehen Sie hinein.

Nach den vier Möglichkeiten:

Im Büro zeigen Sie Sophia das Buch und können es sich nun gut durchlesen. Sophia erzählt Ihnen von drei Steinscheiben, die die Schlüssel nach Atlantis sein sollen. Sie gibt Ihnen zwei Adressen, wo man nachfragen könnte.

Während des Gespräches mit Sophia kann man nun einen der drei Lösungswege anstreben, den man zuerst Spielen möchte. Es ist egal welchen Lösungsweg Sie wählen. Alle drei führen zu dem versunkenen Atlantis. Ab Atlantis ist der Lösungsweg wieder festgesetzt und hat nichts mit einer Aufteilung von den drei Wegen „Team, Intelligenz und Kampf" zu tun. Wählen Sie nun einen Weg und lesen Sie bei dem vorgegebenen Abschnitt weiter. Ist der Weg abgeschlossen, beginnen Sie mit dem Kapitel „Im versunkenen Atlantis". Die zwei anderen Wege in diesem Spiel noch nachzuspielen sind unmöglich. Beginnen Sie nach dem Spiel von vorne, dürfen Sie ruhig einen anderen Weg einschlagen. Das heißt, Sie können Indiana Jones dreimal spielen.

Wollen Sie den Team Modus wählen, reden Sie wie folgt mit Sophia (4/ 1/ 2/ 1/ 1/ 1/ 3/ 2/ 2/ 2/ 1/ 2) und fliegen Sie nach Algerien.

Wollen Sie den Intelligenten Weg wählen, reden Sie wie folgt mit Sophia (4/ 1/ 2/ 1/ 1/ 1/ 3/ 2/ 2/ 1/ 2) und fliegen Sie nach Monte Carlo.

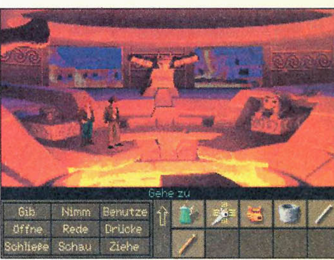
Wollen Sie den kämpferischen Weg wählen, reden Sie mit Sophia (4/ 1/ 2/ 1/ 1/ 1/ 3/ 2/ 2/ 3/ 1/ 2) und fliegen Sie nach Monte Carlo.

Im Team Modus

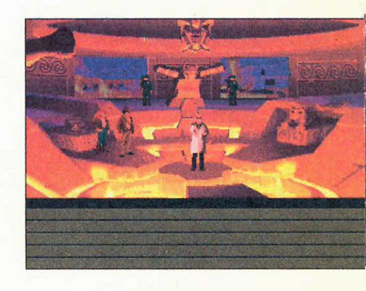
Algerien

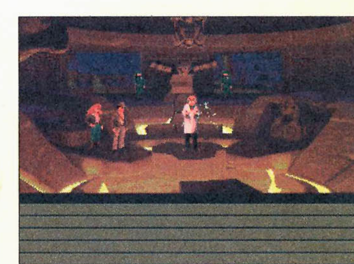
Gehen Sie nach Westen und betreten Sie die hintere Straße. Schauen Sie sich die Maske links neben dem Stand an und fragen Sie den Verkäufer, ob Sie die Maske haben dürfen (3). Ja, Sie dür-



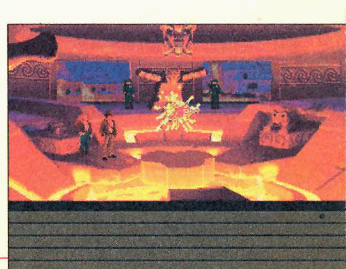


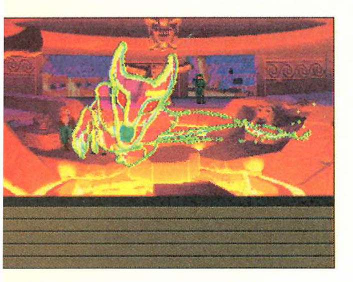


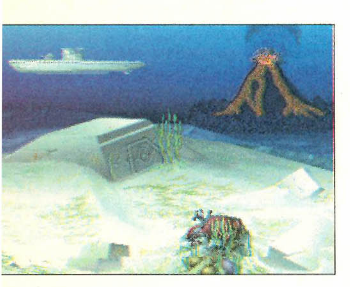


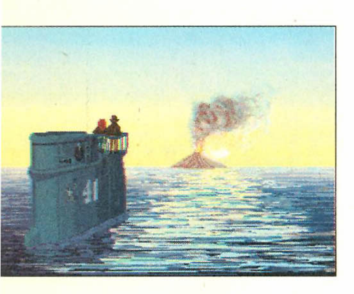


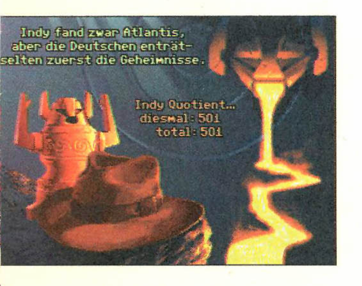






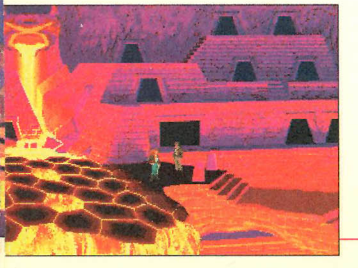












fen. Nehmen Sie die Maske an sich, verlassen Sie die Straße und kehren Sie zum Flughafen zurück. Fliegen Sie nach Monte Carlo.

Monte Carlo

Sophia erklärt Ihnen, daß Sie Trottier finden sollen und ihn dazu überreden müssen, daß er eine Seance mit Sophia eingeht (2/ 2/ 1/ 1/ 1/ 1). Betrachten Sie sich die umhergehenden Leute. Hat einer einen braunen Anzug und an der Jacke eine Rose angeheftet, sprechen Sie ihn schnell an, denn dies ist Trottier. Durch geschicktes reden und einer Frage aus Platos Buch, schaffen Sie es Trottier zu Sophia zu bringen. In der Klammer stehen drei Zahlen mit einem Simekolon. Merken Sie sich bei der ersten Zahl, welche Astronomie er bevorzugt, bei der zweiten Zahl wovor er Angst hat und bei der dritten Zahl, was er dringend braucht. In der Klammer steht außerdem noch ein „A". Hier müssen Sie eine Antwort auf Trottiers Frage geben. Die Fragen sind unten mit den dazugehörigen Antworten aufgelistet. Das „A" heißt also nichts anderes wie die richtige Antwort im Textfeld anzuklicken (1/ 2/ ;1/ ;1/ A/ 2/ ;1).

Frage: Wann wurden die „vielen Launen der Natur" erschaffen?
Antwort: Wenn die göttlichen Sphären in Einklang kamen.

Frage: Warum bauten die Atlanteans ihren „riesigen Koloß"?
Antwort: Um sie zu ihren Göttern zu machen.

Frage:Aus was für einem Material bestand die Erfindung der Atlanteans, um nach Orichalcum zu suchen?
Antwort: Amber.

Frage: ... was war Platos größter Fehler?
Antwort: Die Übersetzungsfehler.

In dem Zimmer nimmt Trottier Platz und wartet auf seine Seance. Sie gehen zu Sophia und besprechen, wer etwas unternehmen soll. An den Sonnenstein von Trottier heranzukommen, ist auf zwei Wegen möglich. Einmal kann es Sophia und einmal Jones schaffen. Suchen Sie sich einen von den beiden aus.

Wollen Sie den Weg mit Jones lösen, wählen Sie im Textfenster die 2. Wollen Sie den Weg mit Sophia lösen, wählen Sie im Textfenster die 1.

Sophias Weg, um an den Sonnenstein zu kommen:
Die Seance beginnt und Sophia redet auf Trottier ein. Trottier glaubt nicht,daß Sophia eine Wahrsagerin ist und will Sie erst einmal testen. In der Klammer stehen drei Simekolon. Bei dem ersten Semikolon geben Sie ein, an welche Astronomie er glaubt, bei dem zweiten wovor Trottier Angst hat. Beim dritten geben Sie ein, was er braucht. (Diese Informationen müßten Sie von dem Gespräch Jones-Trottier wissen (s.o.). In der Klammer steht außerdem noch ein S. Bevor Sie eine dieser Zahlen anklicken, speichern Sie den Spielstand, denn die Fingeranzahl ist Zufall. Ist es nicht die richtige gewesen, restaurieren Sie den alten Spielstand und versuchen es mit einer anderen Zahl, bis es die richtige ist (3/ ;/ ;/ ;/ S/ 3). Ist das Gespräch zu Ende, sind Sie im Besitz des Sonnensteines.
Jones Weg, um an den Sonnenstein zu kommen:
Nachdem Sophia mit Trottier redet und ihn ablenkt nehmen Sie den Bettbezug, öffnen das Schränkchen und entfernen die Taschenlampe. Nun versuchen Sie den Geist von „Nur-Ab-Sal" nachzuahmen und Trottier zu beeindrucken. Öffnen Sie die Sicherungsdose und ziehen Sie am Ausschalter. Benutzen Sie das Bettlaken, die Maske und die Taschenlampe. Damit haben Sie Trottier verjagt und können den Sonnenstein nehmen.
Bevor Sie den Raum verlassen legen Sie die Taschenlampe zurück in das Schränkchen und das Bettlaken aufs Bett. Nehmen Sie das Taxi zum Flughafen und fliegen Sie nach Algerien.

Algerien

Gehen Sie nach links zum Lebensmittelhändler und sprechen Sie ihn an (3/ 2/ 2/ 2/ 2/ 2). Um an Nahrung zu kommen, müssen Sie mit dem Lebensmittelhändler tauschen. Da Sie im Moment nichts dabei haben gehen Sie in die hintere Straße und sprechen Sie mit dem Verkäufer (1/ 1/ 3/ 1/ 1/ 2/ 1/ 2/ 1/ 1/ 1). Der Verkäufer ist niemand anders als Omar selbst. Von ihm erhalten Sie eine Karte, die den Weg zu einem großen Grabungsloch zeigt. Außerdem tauschen Sie die Maske gegen einen Baseball. Gehen Sie mit dem Baseball zum Lebensmittelhändler und bieten Sie ihm den Baseball an. Wenn er ihn nicht haben möchte, sagt er entweder nichts oder verrät Ihnen ungefähr, wie die Tauschware aussehen soll. Gehen Sie zurück zum Verkäufer und tauschen Sie den Basball mit dem nächsten Gegenstand. Hat der Lebensmittelhändler Ihnen schon eine ungefähre Beschreibung des Gegenstandes gegeben, teilen Sie es Omar mit. Damit ist der Kreis der Tauschware kleiner geworden. Testen Sie ob der Lebensmittelhändler diesen Gegenstand haben möchte. Wiederholen Sie diese Prozedur solange, bis Sie vom Lebensmittelhändler ein „Hühchen am Stiel" bekommen.
Sprechen Sie danach mit dem Messerwerfer (1). Er ist traurig, weil er keinen Assistenten mehr hat. Reden Sie mit Sophia (3/ 1), die sich die Sache etwas näher anschaut. Drücken Sie Sophia direkt nach vorne, damit wird sie für kurze Zeit die Assistentin vom Messerwerfer. Als Dank erhalten Sie ein blutiges Messer. Reden Sie noch den Bettler an (1). Geben Sie ihm das „Hünchen am Stiel". Für Ihre Großzügigkeit bekommen Sie ein Karte , um mit dem Ballon aufzusteigen.
Betreten Sie das Dach, welches sich rechts über der Treppe befindet. Sprechen Sie den Mann an und geben Sie ihm die Ballonkarte. Steigen Sie in den Balon. Nun werden Sie vom Mann in die Luft gelassen. Schneiden Sie mit dem Messer das Seil durch, um auf die Suche nach dem großen Grabungsloch zu gehen.

Die Luftballon Reise

Die Karte besteht aus dreimal drei Feldern. Fliegen Sie die Nomadendörfer an, um auf der Karte nach dem „X" zu fragen. Folgen Sie der Wegbeschreibung, die Ihnen die Nomaden geben. Sind Sie wirklich nah am Grabungsloch und Sie fragen einen Nomaden, der sich in der Nähe befindet, erscheint ein rotes „X" auf der Karte nach dem Verlassen des Dorfes. Fliegen Sie zu dem „X". Gerade als Sie landen wollen werden Sie abgeschossen. Zum Glück begraben Sie den Soldaten unter Ihrem Ballon. Gehen Sie nach Westen.

Das große Grabungsloch

Die Neugier von Sophia bringt sie in arge Bedrängnis. Sie fällt in ein Loch und kann sich selbst nicht mehr befreien. Nachdem Sie durchs Loch Sophia versprochen haben sie zu befreien (1), steigen Sie die Leiter hinab. Es ist sehr dunkel hier. Warten Sie eine kurze Zeit, bis sie sich an die Dunkelheit gewöhnt haben und einige Umrisse erkennen. Unter Jones befindet sich in langes rohrförmiges Ding, das Sie an sich nehmen sollten. Etwas weiter rechts befindet sich ein Gegenstand aus Ton. Nehmen Sie diesen Gegenstand auch mit und verlassen Sie die Dunkelheit über die Leiter.
Öffnen Sie vom Truck den Tankdeckel, stecken Sie den Schlauch hinein und benutzen Sie das Tongefäß mit dem Ende des Schlauches, um Benzin vom Truck abzusaugen. Nachdem Sie den Schlauch wieder genommen und den Tankdeckel geschlossen haben, steigen Sie die Leiter zur Dunkelheit hinab. Gehen Sie zum metallenen Ding und suchen Sie in der nähe nach einer Metallkappe. Füllen Sie das Benzin in die Metallkappe und drücken Sie das kleine metallene Ding in der Nähe. Damit haben Sie den Generator eingeschaltet und es wird hell im Raum.
Nehmen Sie die Schiffsrippe, die sich links bei der Leiter befindet und den Holzpflock vom Tisch. Entfernen Sie mit der Schiffsrippe die rechte Wand und setzten Sie den Holzpflock in die Wand ein. Stecken Sie die Sonnenscheibe an den Holzpflock und schauen Sie sich den Sonnenstein an. Um zu wissen was Sie bei dem Sonnenstein einstellen müssen, lesen Sie in Platos Buch bei der dritten Klammer nach. Unter dem Abschnitt mit dem Sonnenstein erfahren Sie, welches Sonnensymbol unter dem großen Horn stehen soll.
(z.B. Die morgendliche Sonne soll unter den großen Hörnern liegen: Stellen Sie die Sonnenscheibe so ein, das die aufgehende Sonne unter

dem großen Horn liegt). Haben Sie das gleiche auf der Sonnenscheibe eingestellt, drücken Sie den Holzpflock. Dadurch öffnet sich eine Geheimtür, die Sophia freisetzt. Von ihr bekommen Sie eine Verteilerkappe und einen Amberfisch an einer Schnur. Nehmen Sie den Sonnenstein und den Holzpflock wieder an sich. Öffnen Sie den Generator, drücken Sie den Knopf zum Ausschalten des Lichtes und nehmen Sie das keramische Ding aus dem Generator. Verlassen Sie den Ort über die Leiter und marschieren Sie zum Truck. Setzen Sie die Zündkerze in den Zündkerzenschacht unter der Motorhaube. Nun muß nur noch die Verteilerkappe an den Motor angesetzt, die Motorhaube geschloßen, die Trucktüre geöffnet und der Truck benutzt werden. Fahren Sie damit bis nach Kreta.

Kreta

Gehen Sie nach Westen zum Weg der zu den Ruinen führt. Steigen Sie auf die Brücke und folgen Sie dem westlichen Absprung bis zum Entfernungsmesser. Stecken Sie ihn ein und steigen Sie die Brücke wieder hinab. Gehen Sie unter die Brücke hindurch, um zu den Ruinen zu kommen. Gehen Sie solange in die Eingänge bis Sie eine Wandmalerei sehen. Betrachten Sie sie, damit Sie erkennen, daß bei den Ruinen der Mondstein versteckt ist.
Auf dem Platz entdecken Sie einige Steine. Schauen Sie sich alle an. Zwei von den Steinen werden lose sein. Drücken Sie die auf Seite, damit Sie einmal den Bullenkopf und einmal den Bullenschweif freilegen. Stellen Sie den Entfernungsmesser auf den Bullenkopf und schauen Sie hindurch. Suchen Sie das linke große Horn und schauen es sich an. Passiert nichts wenden Sie den Entfernungsmesser beim durchschauen ein wenig nach links oder nach rechts, bis die Meldung kommt, das Sie das linke Horn sehen und ein Strich die Bahn zum Schatz festlegt.
Nehmen Sie den Entfernungsmesser und stellen Sie ihn auf den Bullenschweif. Suchen Sie mit dem Gerät das rechte Horn und gehen Sie hier genauso vor wie beim linken Horn. Hat alles geklappt, sehen Sie ein gelbes „X" auf dem Boden. Graben Sie mit der Schiffsrippe beim „X" und legen Sie den Mondstein frei.
Gehen Sie nach Osten und zu dem Weg, der von den Ruinen wegführt. Marschieren Sie zu dem Steinpodest im Osten und setzten Sie die Sonnen- und die Mondscheibe ein. Lesen Sie in Platos Buch unter der dritten Klammer nach, wie die Einstellung der Scheiben ist. Sie finden die Kombination unter dem Abschnitt „Mondstein". Denken Sie daran, das die Sonnenscheibe schon von dem vorherigen Absatz festgelegt wurde und sie sollte wieder so eingestellt werden, wie Sie sie vorher in dem großen Grabungsloch benutzt hatten. (Aber denken Sie daran, daß alles was im Platos Buch steht, durch ein Zufallsprinzip am Anfang eines Spieles vom Computer ausgewählt wird.)
Die Mondscheibe stellen Sie von dem zweiten Abschnitt nach. Denn dort heißt es, daß ein bestimmter Mond zu einem bestimmten Sonnenzeichen gesetzt werden muß (z.B. Der Mittag befindet sich über dem vollen Mond: Die aufgehende Sonne der Sonnenscheibe liegt unter dem großen Horn, und der volle Mond von der Mondscheibe wird zu der Mittagssonne gesetzt). Ist die Kombination richtig gewesen, öffnet sich eine Geheimtüre. Bevor Sie die Türe durchschreiten, nehmen Sie die beiden Steinscheiben an sich.
Ein weiteres Beispiel:
Steht bei Ihnen der folgende Satz im Buch: „Genügt ein Sonnenstein, wenn Morgenlicht die Hörner badet? In der großen Kolonie braucht man einen Mondstein, wenn die dunkle Nacht vom Vollmond erhellt wurde."
Die Lösung wäre: Die aufgehende Sonne der Sonnenscheibe muß oben unter dem Horn liegen. Wenn man sich die Sonnenscheibe betrachtet, liegt die Nacht links. Der Vollmond der Mondscheibe muß nach links zu der Nacht gelegt werden, damit sich die Tür öffnet.

Das Labyrinth von Knossos

Nehmen Sie zwei von den Büsten auf dem Regal an sich und schreiten Sie durch die fast zugegangene Tür. Benutzen Sie die Peitsche, um die dritte Büste aus dem vorherigen Raum zu holen. Dadurch fällt das Fallgitter herab und versperrt Ihnen den Rückweg.

Steigen Sie die Treppe hinauf, gehen Sie nach links und zu der linken Tür oberhalb der Treppe. Benutzen Sie die Peitsche mit dem riesigen Statuenkopf, um sie vom Laib zu trennen. Gehen Sie zu dem Statuenkopf. Durch das Gewicht von Ihnen, setzten Sie einen Aufzug in Gang. Gehen Sie ein Stockwerk tiefer aus dem Fahrstuhl.
Nehmen Sie vom verstorbenen Sternhard den Weltstein und den Stab an sich. Lesen Sie die Notiz in seiner Hand durch. Wenn Sie sich den Wasserfall anschauen, entdecken Sie dahinter eine Kette. Klettern Sie sie hoch um zur Statue zu gelangen. Gehen Sie zur kopflosen Statue und danach zum linken Ausgang. Legen Sie alle drei Büsten auf das Regal, damit sich das schwere Gitter öffnet. Treten Sie durch die Tür, steigen Sie die Treppe empor, um durch die obere Tür zu gelangen und gehen Sie durch den östlichen Ausgang. Benutzen Sie den Stab mit dem Keil (befindet sich genau über dem steinernden Schaft), damit der Aufzug betätigt werden kann.

Westen, Norden, Osten, Osten

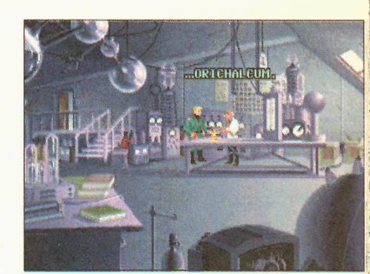
Stecken Sie den Stab in den Mund der Statue, um mit dem Aufzug nach oben zu kommen. Nehmen Sie die goldene Kiste an sich. Darunter befinden sich zwei goldene Kugeln, die Sie ebenfalls mitnehmen.

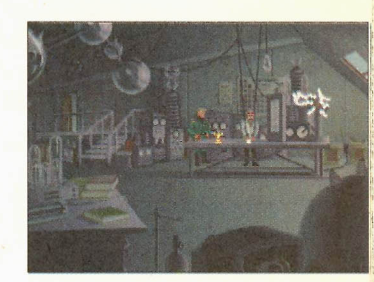
Westen, Norden, Westen, Treppe hoch, linke Tür

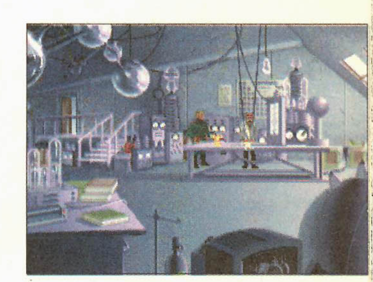
Gehen Sie zu dem Kopf der Statue, um den Aufzug zu betätigen. Verlassen Sie den Aufzug und gehen Sie nach Norden. Schauen Sie sich das Gitter, die dahinterliegende Rolle und das Loch neben dem Gitter an. Versuchen Sie durch den benutzen Befehl das Loch zu erreichen. Wie Sie gemerkt haben, sind Sie nicht imstande, durch das Loch zu kriechen und die Rolle zu betätigen, um die Tür zu öffnen. Sophia hingegen könnte es schaffen. Sprechen Sie sie an und fordern Sie sie auf, die Tür zu öffnen (2/ 3/ 2/ 1).
Ist die Tür offen, gehen Sie durch sie hindurch. Stecken Sie die goldenen Kugeln in die goldene Kiste und schließen Sie sie. Nachdem Sie den Amberfisch benutzt haben, sprechen Sie erneut mit Sophia, um zu veranlassen, daß alles, was das Amber anziehen könnte in die goldene Kiste gesteckt wird (2/ 3/ 1/ 1/ 1). Befinden sich das Halsband und die goldenen Kugeln in der Kiste, nimmt Sophia alles an sich.
Sie befinden sich nun in einem Rundgang. Benutzen Sie in jedem Bild den Amberfisch, um herauszufinden, ob sich noch irgendwo eine goldene Kugel befindet. Zeigt der Amberfisch in einem Bild auf eine Stelle an der Wand, brechen Sie sie mit der Schiffsrippe auf und entdecken eine Tür. Öffnen Sie sie und schreiten Sie hindurch. Nehmen Sie die goldene Kugel vom Boden. Außerdem nimmt Sophia ihr Halsband wieder und überreicht Ihnen die Kiste mit den anderen Kugeln.

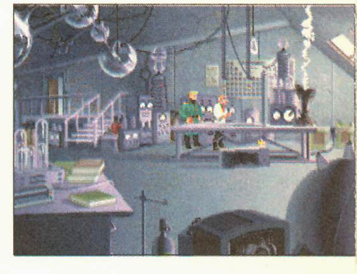
Osten

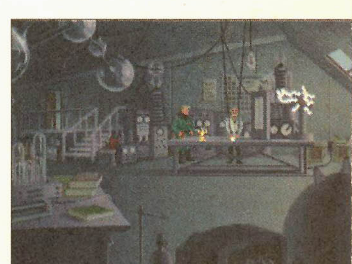
Legen Sie den Sonnen-, den Mond- und den Weltstein auf die Spindel in der Mitte vom Modellatlantis. Schauen Sie in Platos Buch nach, wie die Kombination für eine dieser Türen lautet. Sie finden es bei der dritten Klammer im Abschnitt „Weltstein". Der Sonnen- und Mondstein sind wie gehabt einzustellen (z.B. Die sterbenden Himmelskörper fallen aus dem östlichen See: Die aufgehende Sonne der Sonnenscheibe liegt unter dem großen Horn. Der volle Mond der Mondscheibe liegt unter der Mittagssonne. Der östliche See der Weltscheibe zeigt nach unten) Hat sich die mittlere Tür geöffnet, nehmen Sie die drei Steinscheiben wieder an sich und schreiten durch die Tür.
Kerner ist aufgetaucht und hat Sophia gefangen genommen. Er fordert Sie jetzt auf, die drei Steinscheiben ihm zu übergeben. Leider müßen wir ihm die Teile geben (1/ 1). Damit verschwindet Kerner und versperrt Ihnen den Rückweg. Benutzen Sie die Schiffsrippe, um die Steine an der rechten Wand zu entfernen. Damit gelangen Sie zurück zu den Docks auf Crete. Ein weiteres Intro zeigt, wie Kerner versucht Sophia auf seine Seite zu bekommen, aber Sophia geht die Bedingung nicht ein. Gehen Sie zu dem U-Boot.

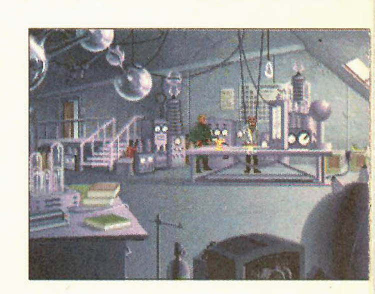


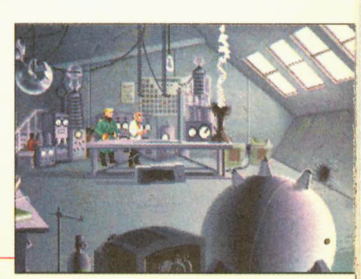


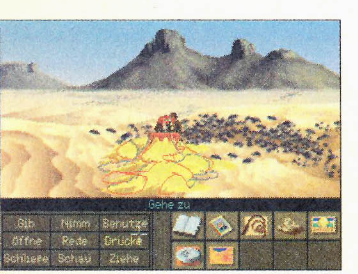
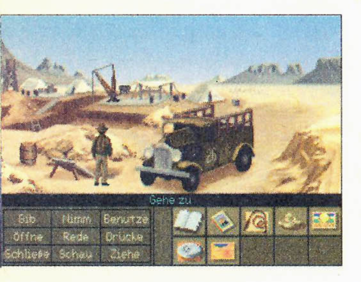
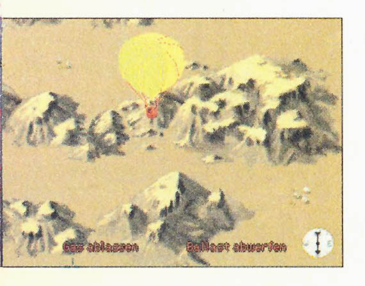
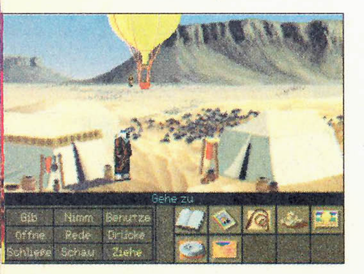
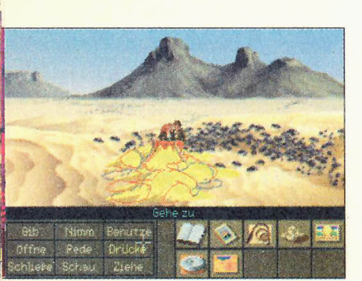
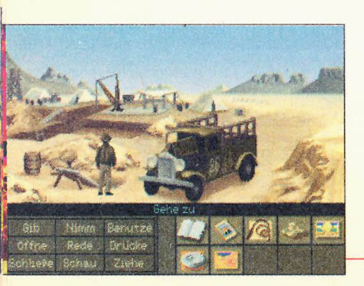










Im U-Boot

Steigen Sie die Leiter hinauf und gehen Sie nach rechts. Nachdem Sie die Luke geöffnet haben, taucht der Kapitän des U-Bootes auf. Sie haben zwei Möglichkeiten das Problem zu lösen. Einmal können Sie ihn selbst im Kampf bezwingen (2) oder den Kampf siegreich vom Computer führen lassen (1). Damit setzt sich das U-Boot in Bewegung.
Sprechen Sie in das Funkgerät und fordern Sie die Mannschaft auf, sich im Bug zu versammeln. Steigen Sie die Leiter hinab und betreten Sie die hintere Sektion. Nehmen Sie etwas Brot, etwas Wurst und den Porzellankrug aus der Küche. Benutzen Sie die Wurst mit dem Brot, um ein Sandwich zu machen. Öffnen Sie die rechte Falltüre und nehmen Sie die Batteriesäure mit dem Porzellankrug.
Steigen Sie die Leiter wieder hinauf. Schauen Sie sich den Hebel und den Knopf weiter links im Kontrollraum an. Drücken Sie beide Geräte, damit der Computer die Bedienungsgeräte für die Unterwasserlandschaft annimmt. Der Hebel ist für die Geschwindigkeit und der Knopf für den Vorwärts- oder Rückwärtsgang. Gehen Sie zurück in die vordere Sektion und öffnen Sie die erste Falltüre von rechts. Benutzen Sie die Batteriesäure, um die starke Kiste aufzuätzen. Aus ihr bekommen Sie ihre drei Steinscheiben zurück und einen Schlüssel.
Steigen Sie die Leiter hinauf, gehen Sie in die hintere Sektion, steigen Sie durch die erste Falltüre von links und gehen Sie nach rechts. Sprechen Sie Sophia an, die den Wächter ablenken soll (2/ 2). Gehen Sie zurück zur vorderen Setion und steigen Sie die Treppe hinab. Nehmen Sie den Tauchkolben und gehen Sie auf den Wächter zu. Dadurch das Sie mit ihm sprechen schafft Sophia es den Wächter bewußtlos zu schlagen (1/ 1/ 1).
Schauen Sie sich das Rad an und öffnen Sie es mit dem Schlüssel. Drücken Sie das Rad, um es als Lenkung des Schiffes aufzunehmen. Steigen Sie die Leiter ganz nach oben und ziehen Sie den Hebel. Dabei geht er kaputt. Ersetzten Sie den Hebel durch den Tauchkolben. Ziehen Sie den hebel erneut und Sie dürfen nun endlich die Lenkung des U-Bootes in eigene Hand nehmen. Von links nach rechts sind die Steuerungen:

Der Hebel läßt das U-Boot steigen oder sinken.
Das Rad läßt das U-Boot um 180 Grad drehen.
Der Schalter setzt den Vorwärts- oder Rückwärtsgang ein. (Nur dann auszuführen, wenn das U-Boot still steht)
Der breite Hebel setzt die Geschwindigkeit höher oder niedriger.

Schauen Sie sich Ihre Umgebung ein wenig genauer an und suchen Sie den Luftschacht. Haben Sie ihn gefunden, müssen Sie es nur noch schaffen das U-Boot in den Luftschacht zu schleusen.

Der intelligente Weg

Monte Carlo

Betrachten Sie sich die umhergehenden Leute. Hat einer einen braunen Anzug und an der Jacke eine Rose angeheftet, sprechen Sie ihn schnell an, denn dies ist Trottier. Von ihm bekommen Sie eine Geschäftskarte. In der Klammer steht noch ein „A". Hier müssen Sie eine Antwort auf Trottiers Frage geben. Die Fragen sind unten mit den dazugehörigen Antworten aufgelistet. Das „A" heißt also nichts anderes wie die richtige Antwort im Textfeld anzuklicken (1/ 2/ 1/ 1/ A).

Frage: Wann wurden die „vielen Launen der Natur" erschaffen?
Antwort: Wenn die göttlichen Sphären in einklang kamen.

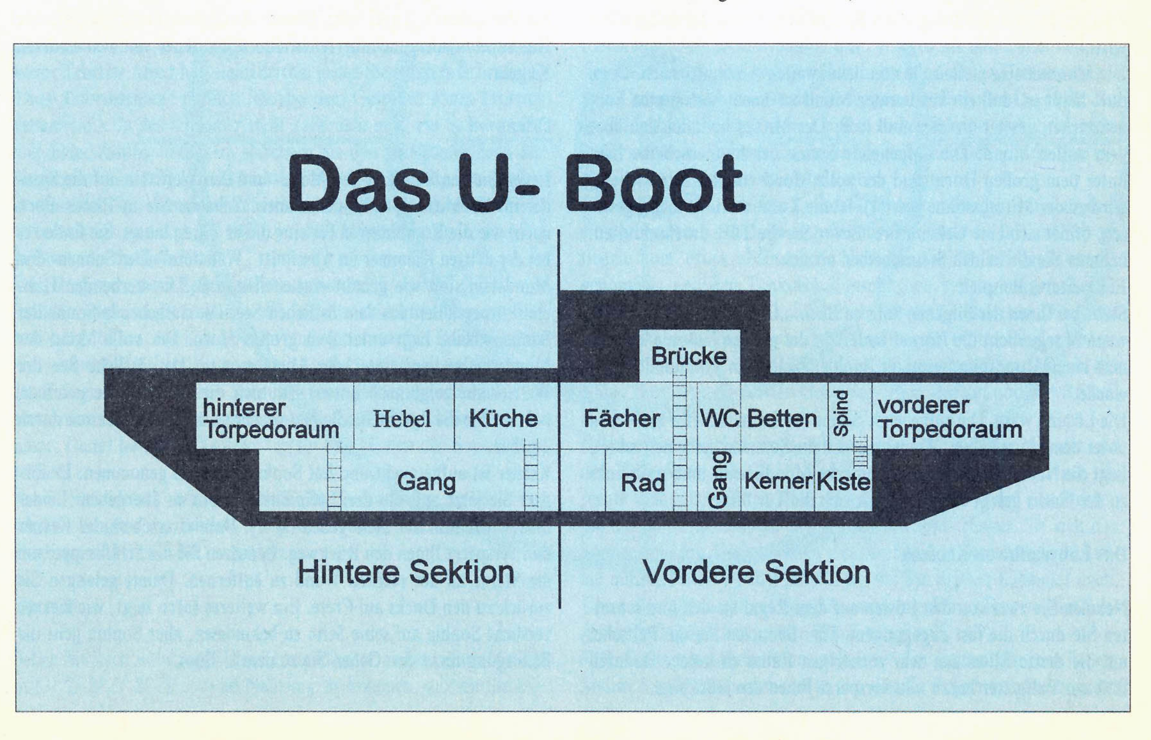
Frage: Warum bauten die Atlanteans ihren „riesigen Koloß"?
Antwort: Um sie zu ihren Göttern zu machen.

Frage: Aus was für einem Material bestand die Erfindung der Atlanteans, um nach Orichalcum zu suchen?
Antwort: Amber.

Frage: ... was war Platos größter Fehler?
Antwort: Die Übersetzungsfehler.
Steigen sie ins Taxi, um zum Flughafen zu kommen. Fliegen Sie nach Algerien.

Algerien

Sprechen Sie den Bettler an und fragen Sie nach Omar (1/ 1/ 1). Leider kann er uns nicht weiterhelfen. Betreten Sie die hintere Straße und reden Sie mit dem Angestellten (1/ 1/ 1). Er ist nicht bereit uns zu sagen wo Omar ist. Geben Sie ihm die Geschäftskarte von Trottier und er macht sich auf, um Omar zu fragen, ob er Sie sehen will. Verfolgen Sie den Angestellten bis in die Stadtstraßen. (Normalerweise Norden, Westen)
Sie sehen nun die Übersicht der Stadt Algier. Um den Marktplatz rennt immer ein rotes Quadrat (ein Mann mit einer roten Mütze). Befindet er sich genau im Markt, betreten Sie ebenfalls den Markt.



Haben Sie es richtig gemacht, befindet sich jetzt hier der Mann, den Sie ansprechen sollen. Durch geschicktes reden bekommen Sie die rote Mütze geschenkt (4/ 3/ 1/ 3/ 1/ 1). Betreten Sie erneut die hintere Straße und sprechen Sie mit dem Angestellten und geben Sie ihm die rote Mütze als Anerkennung (3/ 3).
Fragen Sie erneut den Angestellten, ob er Omar einen Besuch abstattet. Verfolgen Sie ihn in die Stadt. Da der Angestellte nun die rote Mütze trägt, ist er leichter ausfindig zu machen. Verfolgen Sie den roten Punkt mit Ihrem schwarzen Punkt. Sobald er in einem Haus verschwindet und Sie befinden sich in der gleichen Straße, sehen Sie in welches Haus er gerannt ist und dürfen das Haus von Omar betreten. Sollte es nicht auf anhieb klappen, kehren Sie zum Markt zurück und fragen den Angestellten erneut nach Omars Besuch. Falls Sie schon wissen wo das Haus sein sollte, stellen Sie sich direkt in die Straße und warten darauf, das der Angestellte in dieser Straße das Haus betritt.
Sie dürfen nun mit Omar sprechen, der es aber nicht einsieht, Ihnen Informationen preiszugeben (1/ 1/ 1/ 1). Betreten Sie die kleine Kammer. Daraufhin kommt Omar an und will, das Sie nichts anfassen. Verlassen Sie die Kammer und schließen Sie die Kammertür. Nun verhören Sie den Gefangenen (1/ 1/ 1/ 1). Nehmen Sie den Stock aus der Vase und holen damit die hängende Kleidung von der Wäscheleine. Dabei geht der Stock kaputt, aber es stellt sich heraus, das das Kleidungsstück eine Karte ist, die zu dem großen Grabungsloch führt. Nehmen Sie noch die schwarze Vogelstatue und die Seifenstatue mit. Öffnen Sie die Tür von der Kammer, damit Omar seine Freiheit wieder findet und benutzen Sie das Kamel, um zum Grabungsloch zu kommen.

Der Kamelritt

Die Karte besteht aus dreimal drei Feldern. Reiten Sie zu den Nomadendörfern, um auf der Karte nach dem „X" zu fragen. Folgen Sie der Wegbeschreibung, die Ihnen die Nomaden geben. Sind Sie wirklich nah am Grabungsloch und Sie fragen einen Nomaden, der sich in der Nähe befindet, erscheint ein rotes „X" auf der Karte nach dem Verlassen des Dorfes. Reiten Sie dann zu dem „X".
Leider gibt es einige Wächter, die in der Wüste nur darauf warten, Leute zu schnappen und Sie zurück zur Stadt zu befördern. Die ersten beiden Ärgermacher können Sie mit den Statuen aus Omars Wohnung besänftigen (1/ 1/ Statue geben), aber bei den nachfolgenden, werden Sie zu der Stadt zurückgebracht und dürfen von vorne beginnen.
Beim „X" angekommen, steigen Sie vom Kamel und gehen Sie nach links zu dem Grabungsloch.

Das große Grabungsloch

Steigen Sie die Leiter hinab. Es ist sehr dunkel hier. Warten Sie eine kurze Zeit, bis sie sich an die Dunkelheit gewöhnt haben und einige Umrisse erkennen. Unter Jones befindet sich in langes rohrförmiges Ding, das Sie an sich nehmen sollten. Etwas weiter rechts liegt ein Gegenstand aus Ton, indem sich eine goldene Kugel befindet. Nehmen Sie diesen Gegenstand auch mit und verlassen Sie die Dunkelheit über die Leiter.
Öffnen Sie vom Truck den Tankdeckel, stecken Sie den Schlauch hinein und benutzen Sie das Tongefäß mit dem Ende des Schlauches, um Benzin vom Truck abzusaugen. Nachdem Sie den Schlauch wieder genommen und den Tankdeckel geschlossen haben, steigen Sie die Leiter, zur Dunkelheit, hinab.
Gehen Sie zum metallenen Ding und suchen Sie in der nähe nach einer Metallkappe. Füllen Sie das Benzin in die Metallkappe und drücken Sie das kleine metallene Ding in der Nähe. Damit haben Sie den Generator eingeschaltet und es wird hell im Raum.
Nehmen Sie die Schiffsrippe, die sich links bei der Treppe befindet. Drücken Sie das runde Objekt in dem Gemälde, damit sich ein Geheimraum öffnet. Nehmen Sie die Statue heraus und stecken Sie die goldene Kugel hinein. Öffnen Sie den Generator, drücken Sie den Knopf zum Ausschalten des Lichtes und nehmen Sie das keramische Ding aus dem Generator. Verlassen Sie den Ort über die Leiter und marschieren Sie zum Truck. Setzen Sie die Zündkerze in den Zündkerzenschacht unter der Motorhaube. Nun muß nur noch die elektrisch geladene Statue an dem Motor benutzt, die Motorhaube geschloßen, die Trucktüre geöffnet, der Brief auf dem Sitz gelesen und der Truck benutzt werden. Fahren Sie damit bis nach Monte Carlo.

Monte Carlo

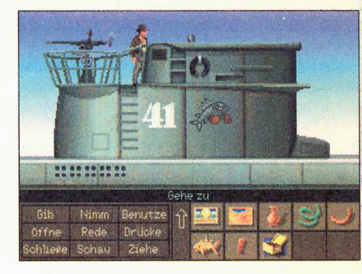
Warnen Sie Trottier vor den Nazis (1). Leider glaubt er Ihnen nicht. Durch weiteres reden (1) ist sein Vertrauen nicht zu gewinnen. Erst nach dem dritten Gespräch (1) wird Trottier von den Nazis entführt. Es beginnt eine Verfolgungsjagd mit den Nazis in Monte Carlo. Versuchen Sie solange den Wagen der Nazis zu rammen, bis der Wagen zu bruch geht.
An der Unfallstelle liegt nur noch Trottier. Die Nazis haben das weite gesucht. Reden Sie mit Trottier und fragen Sie ihn nach dem Sonnenstein (2/ 2/ 4/ 3/ 2/ 1/ 2/ 3/ 1). Leider hat er ihn verloren. Er gibt Ihnen einen Zettel, worauf die Straßenecke steht, inder der Sonnenstein verloren ging. Laufen Sie nun in der Stadt herum und suchen Sie die Straßenecke, die auf dem Telegramm steht. Haben Sie sie gefunden öffnen Sie das Bodengitter, um an den Sonnenstein zu gelangen. Kehren Sie zurück ins Hotel, nehmen Sie das Taxi und fliegen Sie nach Thera.

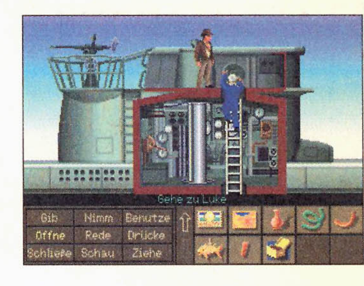
Thera

Nehmen Sie weiter links das Fischnetz an sich. Gehen Sie nach Westen zu den Weg in den Bergen. Hier gibt es drei Öffnungen. In zwei davon befindet sich nichts und in einer befindet sich eine Höhle. Schließen Sie die Kiste und nehmen Sie die Rechnung an sich. Gehen Sie durch den Eingang und die westliche Tür. Nehmen Sie die Schaufel vom Boden und schließen Sie die Tür. Setzten Sie den Sonnenstein, in die Öffnung neben der Tür, ein und schauen Sie sich den Sonnenstein an. Um zu wissen was Sie bei dem Sonnenstein einstellen müssen, lesen Sie in Platos Buch bei der dritten Klammer nach. Unter dem Abschnitt mit dem Sonnenstein erfahren Sie, welches Sonnensymbol unter dem großen Horn stehen soll (z.B. Die morgendliche Sonne soll unter den großen Hörnern liegen: Stellen Sie die Sonnenscheibe so ein, das die aufgehende Sonne unter dem großen Horn liegt).
Öffnen Sie die Tür wieder und nehmen Sie die unlesbare Inschrift. Darufhin schließen Sie die Tür und nehmen sich den Sonnenstein wieder. Verlassen Sie die Kammer und benutzen Sie den verschütteten Eingang mit der Schaufel. Sollte es nicht beim ersten mal klappen, versuchen Sie solange zu graben, bis der Ausgang freigeschaufelt wurde.
Ein Intro zeigt Kerner und Dr. Ubermann, die Sophia nach Atlantis verschleppen. Verlassen Sie nach dem Intro die Höhle und kehren Sie zu den Docks zurück. Versuchen Sie den großen Korb am Stand zu nehmen, kommt der Warenbesitzer. Für die Inschrift erhalten Sie den Korb (4/ 2). Nehmen Sie sich nun den großen Korb. Verbinden Sie den Korb mit dem Fischnetz. Rechts von den Docks befindet sich eine Kiste. Versuchen Sie sie zu öffnen taucht der Warenbesitzer auf und gibt Ihnen den Ballon für die Rechnung (1). Öffnen Sie nun die Kiste, nehmen Sie den Ballon und verbinden Sie ihn mit dem Fischnetz am Korb. Nun brauchen Sie nur noch den Ballon mit dem Schlauch zu verbinden und können zu den Bergen in die Höhle marschieren.
Benutzen Sie den Ballon mit dem Rauchabzug und steigen Sie in den Ballon. Damit können Sie die Insel Thera verlassen. Suchen Sie in dem dreimal drei Felder großen Meer das U-Boot von Kerner. Haben Sie es gefunden, landen Sie auf dem Boot. Dank einer auftretenden Wache, die Sie überwältigen, ziehen Sie seine Matrosenklamotten an.

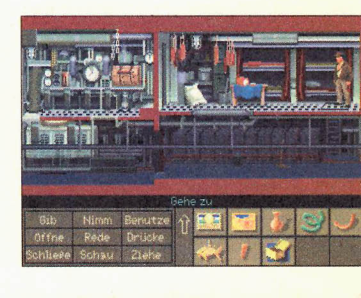
Im U-Boot

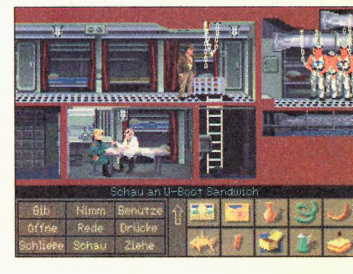
Öffnen Sie die Einstiegsluke und steigen Sie die Leiter hinab, bis Sie sich auf dem Mitteldeck befinden. Gehen Sie in die hintere Sektion, nehmen Sie sich etwas Brot und etwas Wurst. Machen Sie aus der Wurst und dem Brot ein Sandwich. Kehren Sie zurück in die vordere

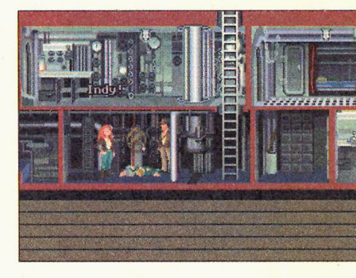






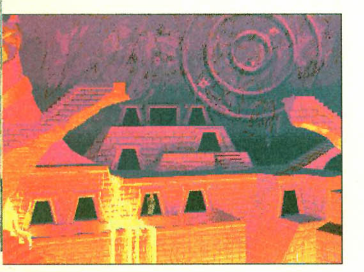


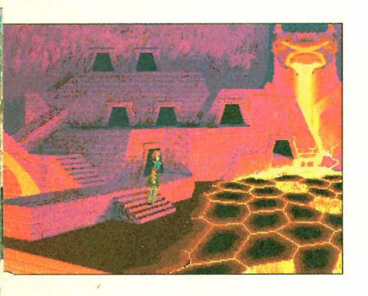




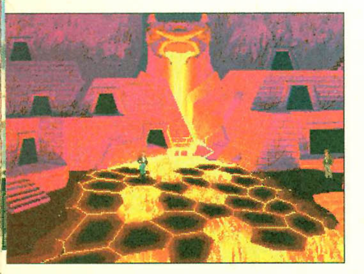


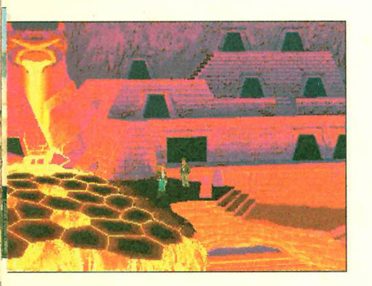


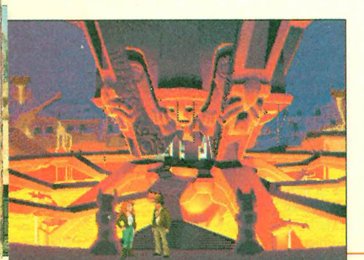












Sektion. Geben Sie dem Wächter den Sandwich, damit er das weite sucht. Öffnen Sie die Schließfächer und entnehmen Sie denen den Mondstein und die Torpedoanleitung. Ein Intro gibt an, das das U-Boot in Kreta angekommen ist. Kerner, Ubermann und Sophia betreten die Insel.
Steigen Sie die Leiter hinab und nehmen Sie weiter rechts die Wäscheleine. Im rechten Torpedoraum nehmen Sie das ölige Tuch von dem Rohr. Gehen Sie in die hintere Sektion zu dem linken Torpedoraum. Schaffen Sie eine Leitung mit dem öligen Tuch und den Kabeln am Torpedo. Schauen Sie sich die Schalttafel an und benutzen Sie die Torpedoanleitung mit der Schalttafel, um Sie in Gang zu setzen. Drücken Sie den Hebel. Dadurch brennt es hier und alle Leute werden in die hintere Sektion gerufen.
Gehen Sie in die vordere Sektion und dem rechten Torpedoraum zurück.
Schauen Sie sich die Schalttafel an und benutzen Sie die Torpedoanleitung mit der Schalttafel, um Sie in Gang zu setzen. Legen Sie die Wäscheleine um den Hebel. Öffnen Sie nun das untere Torpedo, klettern Sie hinein und ziehen Sie an der Wäscheleine. Damit werden Sie ebenfalls auf die Insel Kreta gebracht.

Kreta

Marschieren Sie zu dem Steinpodest im Osten und setzten Sie die Sonnen- und die Mondscheibe ein. Lesen Sie in Platos Buch unter der dritten Klammer nach, wie die Einstellung der Scheiben ist. Sie finden die Kombination unter dem Abschnitt „Mondstein". Denken Sie daran, das die Sonnenscheibe schon von dem vorherigen Absatz festgelegt wurde und sie sollte wieder so eingestellt werden, wie Sie sie vorher in dem großen Grabungsloch benutzt hatten. Die Mondscheibe stellen Sie von dem zweiten Abschnitt nach. Denn dort heißt es, daß ein bestimmter Mond zu einem bestimmten Sonnenzeichen gesetzt werden muß (z.B. Der Mittag befindet sich über dem vollen Mond: Die aufgehende Sonne der Sonnenscheibe liegt unter dem großen Horn, und der volle Mond von der Mondscheibe wird zu der Mittagssonne gesetzt). Ist die Kombination richtig gewesen öffnet sich eine Geheimtüre. Bevor Sie die Türe durchschreiten nehmen Sie die beiden Steinscheiben an sich.
Ein weiteres Beispiel:
Steht bei Ihnen der folgende Satz im Buch: „Genügt ein Sonnenstein, wenn Morgenlicht die Hörner badet? In der großen Kolonie braucht man einen Mondstein, wenn die dunkle Nacht vom Vollmond erhellt wurde."
Die Lösung wäre: Die aufgehende Sonne der Sonnenscheibe muß oben unter dem Horn liegen. Wenn man sich die Sonnenscheibe betrachtet, liegt die Nacht links. Der Vollmond der Mondscheibe muß nach links zu der Nacht gelegt werden, damit sich die Tür öffnet.

Das Labyrinth von Knossos

Nehmen Sie zwei von den Büsten auf dem Regal an sich und schreiten Sie durch die fast zugegangene Tür. Benutzen Sie die Peitsche, um die dritte Büste aus dem vorherigen Raum zu holen. Dadurch fällt das Fallgitter herab und versperrt Ihnen den Rückweg.
Steigen Sie die Treppe hinauf, gehen Sie nach links und zu der linken Tür oberhalb der Treppe. Benutzen Sie die Peitsche mit dem riesigen Statuenkopf, um sie vom Laib zu trennen. Gehen Sie zu dem Statuenkopf. Durch das Gewicht von Ihnen, setzten Sie einen Aufzug in Gang. Gehen Sie ein Stockwerk tiefer aus dem Fahrstuhl.
Nehmen Sie vom verstorbenen Sternhard den Weltstein, den Schal, indem sich ein Kamm befindet und den Stab an sich. Lesen Sie die Notiz in seiner Hand durch. Verbinden Sie die Wäscheleine mit dem Kamm und laden Sie diesen mit dem Schal auf. Wenn Sie sich den Wasserfall anschauen, entdecken Sie dahinter eine Kette. Klettern Sie sie hoch um zur Statue zu gelangen. Gehen Sie zur kopflosen Statue und danach zum linken Ausgang. Legen Sie alle drei Büsten auf das Regal, damit sich das schwere Gitter öffnet. Treten Sie durch die Tür, steigen Sie die Treppe empor, um durch die obere Tür zu gelangen und gehen Sie durch den östlichen Ausgang. Benutzen Sie den Stab mit dem Keil, damit der Aufzug betätigt werden kann.

Westen, Norden, Osten, Osten

Stecken Sie den Stab in den Mund der Statue, um mit dem Aufzug nach oben zu kommen. Nehmen Sie die goldene Kiste an sich. Darunter befindet sich eine goldene Kugel, die Sie ebenfalls mitnehmen.
Gehen Sie durch die nördliche Tür. Stecken Sie die Kopfstatue in die Öffnung der Machine und stecken Sie eine goldene Kugel in die Statue. Dadurch schaffen Sie ein Loch in der Wand, durch welches Sie kriechen.
Legen Sie den Sonnen-, den Mond- und den Weltstein auf die Spindel in der Mitte vom Modellatlantis. Schauen Sie in Platos Buch nach, wie die Kombination für eine dieser Türen lautet. Sie finden es bei der dritten Klammer im Abschnitt „Weltstein". Der Sonnen- und Mondstein sind wie gehabt einzustellen (z.B. Die sterbenden Himmelskörper fallen aus dem östlichen See: Die aufgehende Sonne der Sonnenscheibe liegt unter dem großen Horn. Der volle Mond der Mondscheibe liegt unter der Mittagssonne. Der östliche See der Weltscheibe zeigt nach unten) Hat sich die rechte Tür geöffnet, nehmen Sie die drei Steinscheiben wieder an sich und schreiten durch die Tür.
Gehen Sie zweimal nach rechts. Stecken Sie die restlichen goldenen Kugeln in die goldene Truhe und schließen Sie sie. Benutzen Sie den aufgeladenen Kamm. Er zeigt auf die Knochen, die auf dem Boden liegen. Nehmen Sie aus den Knochen die goldene Kugel an sich. Gehen Sie zurück und benutzen erneut den Schal mit dem Kamm, um ihn statisch aufzuladen. Benutzen Sie wieder den aufgeladenen Kamm, um festzustellen, wo in der Wand eine Öffnung sein könnte. Entfernen Sie mit der Schiffsrippe die Steine. Öffnen Sie die Tür und schreiten hindurch. Nehmen Sie die goldene Kugel vom Boden und stecken Sie sie in den Mund der Tunnelbahn. Damit gelangen Sie zu dem versunkenen Atlantis.

Der kämpferische Weg

Monte Carlo

Betrachten Sie sich die umhergehenden Leute. Hat einer einen braunen Anzug und an der Jacke eine Rose angeheftet, sprechen Sie ihn schnell an, denn dies ist Trottier. Von ihm bekommen Sie eine Geschäftskarte. In der Klammer steht noch ein „A". Hier müssen Sie eine Antwort auf Trottiers Frage geben. Die Fragen sind unten mit den dazugehörigen Antworten aufgelistet. Das „A" heißt also nichts anderes wie die richtige Antwort im Textfeld anzuklicken (1/ 2/ 1/ 1/ A).

Frage: Wann wurden die „vielen Launen der Natur" erschaffen?
Antwort: Wenn die göttlichen Sphären in einklang kamen.

Frage: Warum bauten die Atlanteans ihren „riesigen Koloß"?
Antwort: Um sie zu ihren Göttern zu machen.



Frage: Aus was für einem Material bestand die Erfindung der Atlanteans, um nach Orichalcum zu suchen?
Antwort: Amber.

Frage: ... was war Platos größter Fehler?
Antwort: Die Übersetzungsfehler.

Steigen sie ins Taxi, um zum Flughafen zu kommen. Fliegen Sie nach Algerien.

Algerien

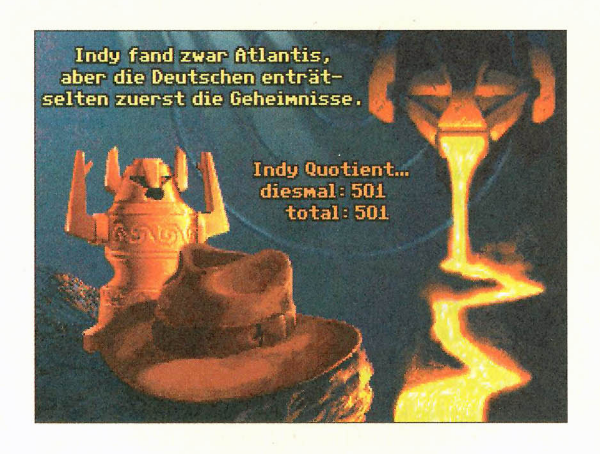
Sprechen Sie den Bettler an und fragen Sie nach Omar (1/ 1/ 1). Leider kann er uns nicht weiterhelfen. Betreten Sie die hintere Straße und reden Sie mit dem Angestellten (1/ 1/ 1). Er ist nicht bereit uns zu sagen, wo Omar ist. Geben Sie ihm die Geschäftskarte von Trottier und er macht sich auf, um Omar zu fragen, ob er Sie sehen will. Verfolgen Sie den Angestellten bis in die Stadtstraßen. (Normalerweise Norden, Westen)
Sie sehen nun die Übersicht der Stadt Algier. Verfolgen Sie den roten Punkt mit Ihrem schwarzen Punkt. Sobald er in einem Haus verschwindet und Sie befinden sich in der gleichen Straße, sehen Sie in welches Haus er gerannt ist und dürfen das Haus von Omar betreten. Sollte es nicht auf anhieb klappen, kehren Sie zum Markt zurück und fragen den Angestellten erneut nach Omars Besuch. Falls Sie schon wissen wo das Haus sein sollte, stellen Sie sich direkt in die Straße und warten darauf, das der Angestellte in dieser Straße das Haus betritt.
Gehen Sie in Omars Haus auf den Nazi zu und hauen ihn Bewußtlos. Dankend geht Omar die Polizei benachrichtigen (3/ 1).
Nehmen Sie den Stock aus der Vase und holen damit die hängende Kleidung von der Wäscheleine. Dabei geht der Stock kaputt, aber es stellt sich heraus, das das Kleidungsstück eine Karte ist, die zu dem großen Grabungsloch führt. Nehmen Sie noch die schwarze Vogelstatue und die Seifenstatue mit. Benutzen Sie das Kamel, um zum Grabungsloch zu kommen.

Der Kamelritt

Die Karte besteht aus dreimal drei Feldern. Reiten Sie zu den Nomadendörfern, um auf der Karte nach dem „X" zu fragen. Folgen Sie der Wegbeschreibung, die Ihnen die Nomaden geben. Sind Sie wirklich nah am Grabungsloch und Sie fragen einen Nomaden, der sich in der Nähe befindet, erscheint ein rotes „X" auf der Karte nach dem Verlassen des Dorfes. Reiten Sie dann zu dem „X".
Leider gibt es einige Nazis, die in der Wüste nur darauf warten, Leute zu schnappen und Sie zurück zur Stadt zu befördern. Sollte Sie beim Kamelritt auf Nazis stoßen, so kämpfen Sie einfach mit Ihnen, damit Sie Ihre Ruhe haben (1).
Beim „X" angekommen, steigen Sie vom Kamel und gehen Sie nach links zu dem Grabungsloch.

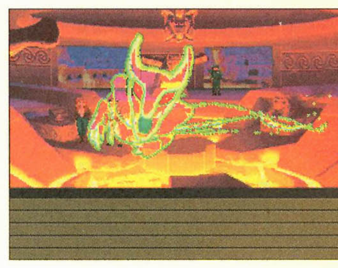
Das große Grabungsloch

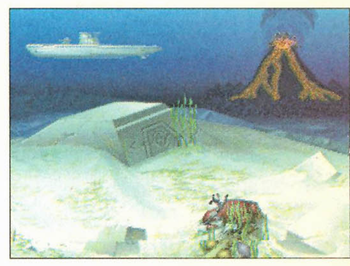
Steigen Sie die Leiter hinab. Es ist sehr dunkel hier. Warten Sie eine kurze Zeit, bis sie sich an die Dunkelheit gewöhnt haben und einige Umrisse erkennen. Unter Jones befindet sich ein metallenes Ding. Drücken Sie das kleine metallene Ding an dem Gerät, um Licht von dem Generator antreiben zu lassen. Etwas weiter rechts liegt ein Gegenstand aus Ton, indem sich eine goldene Kugel befindet. Nehmen Sie diesen Gegenstand mit. Stecken Sie sich auch den Holzpfahl auf dem Tisch ein.
Nehmen Sie die Schiffsrippe, die sich links bei der Treppe befindet. Drücken Sie das runde Objekt in dem Gemälde, damit sich ein Geheimraum öffnet. Nehmen Sie den Sonnenstein heraus.
Entfernen Sie mit der Schiffsrippe die rechte Wand und setzten Sie den Holzpflock in die Wand ein. Stecken Sie die Sonnenscheibe an den Holzpflock und schauen Sie sich den Sonnenstein an. Um zu wissen was Sie bei dem Sonnenstein einstellen müssen, lesen Sie in Platos Buch bei der dritten Klammer nach. Unter dem Abschnitt mit dem Sonnenstein erfahren Sie, welches Sonnensymbol unter dem großen Horn stehen soll (z.B. Die morgendliche Sonne soll unter den großen Hörnern liegen: Stellen Sie die Sonnenscheibe so ein, das die aufgehende Sonne unter dem großen Horn liegt). Haben Sie das gleiche auf der Sonnenscheibe eingestellt, drücken Sie den Holzpflock. Dadurch öffnet sich eine Geheimtür. Bevor Sie durch die Tür gehen nehmen Sie den Sonnenstein wieder an sich.
Außerhalb des Loches kommt ein Nazi mit einem Gewehr auf Sie zu. Stimmen Sie Ihn zuerst ruhig (1). Benutzen Sie die Peitsche, um die Waffe aus den Händen des Nazis zu holen. Jetzt können Fäuste gegen Fäuste sprechen. Benutzen Sie das Seil an den Zelten weiter links, um in einen Ballon zu steigen. Reisen Sie mit dem Ballon durch die dreimal drei Felder große Wüste bis Sie an das nördliche Meer kommen. Ziehen Sie mit dem Balloon auf das Meer hinaus, um in Kreta landen zu können.

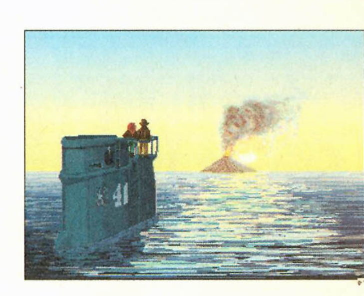


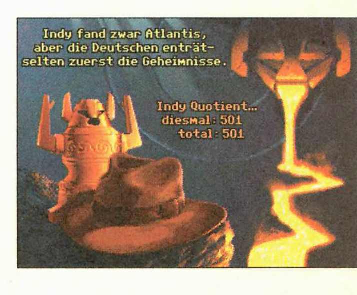
Kreta

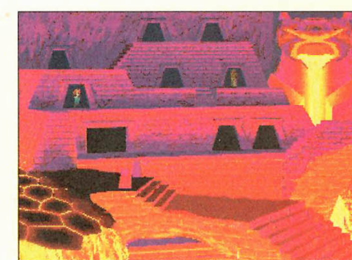
Gehen Sie nach Westen zum Weg, der zu den Ruinen führt. Steigen Sie auf die Brücke und folgen Sie dem westlichen Absprung bis zum Entfernungsmesser. Stecken Sie ihn ein und steigen Sie die Brücke wieder hinab. Gehen Sie unter die Brücke hindurch, um zu den Ruinen zu kommen. Gehen Sie solange in die Eingänge bis Sie eine Wandmalerei sehen. Betrachten Sie sie, damit Sie erkennen, daß bei den Ruinen der Mondstein versteckt ist.
Auf dem Platz entdecken Sie einige Steine. Schauen Sie sich alle an. Zwei von den Steinen werden lose sein. Drücken Sie die auf Seite, damit Sie einmal den Bullenkopf und einmal den Bullenschweif freilegen. Stellen Sie den Entfernungsmesser auf den Bullenkopf und schauen Sie hindurch. Suchen Sie das linke große Horn und schauen es sich an. Passiert nichts, wenden Sie den Entfernungsmesser beim durchschauen ein wenig nach links oder nach rechts, bis die Meldung kommt, das Sie das linke Horn sehen und ein Strich die Bahn zum Schatz festlegt.
Nehmen Sie den Entfernungsmesser und stellen Sie ihn auf den Bullenschweif. Suchen Sie mit dem Gerät das rechte Horn und gehen Sie hier genauso vor wie beim linken Horn. Hat alles geklappt, sehen Sie ein gelbes „X" auf dem Boden. Graben Sie mit der Schiffsrippe beim „X" und legen Sie den Mondstein frei.
Gehen Sie nach Osten und zu dem Weg, der von den Ruinen wegführt. Marschieren Sie zu dem Steinpodest im Osten und setzten Sie die Sonnen- und die Mondscheibe ein. Lesen Sie in Platos Buch unter der dritten Klammer nach, wie die Einstellung der Scheiben ist. Sie finden die Kombination unter dem Abschnitt „Mondstein". Denken Sie daran, das die Sonnenscheibe schon von dem vorherigen Absatz festgelegt wurde und sie sollte wieder so eingestellt werden, wie Sie sie vorher in dem großen Grabungsloch benutzt hatten. Die Mondscheibe stellen Sie von dem zweiten Abschnitt nach. Denn dort heißt es, daß ein bestimmter Mond zu einem bestimmten Sonnenzeichen gesetzt werden muß (z.B. Der Mittag befindet sich über dem vollen Mond: Die aufgehende Sonne der Sonnenscheibe liegt unter dem großen Horn, und der volle Mond von der Mondscheibe wird zu der Mittagssonne gesetzt).



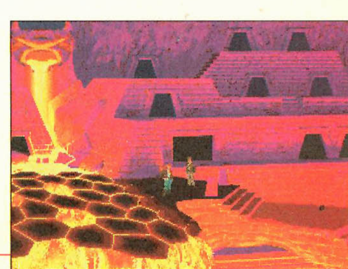


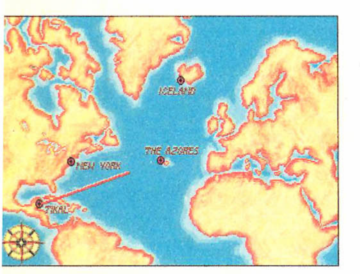




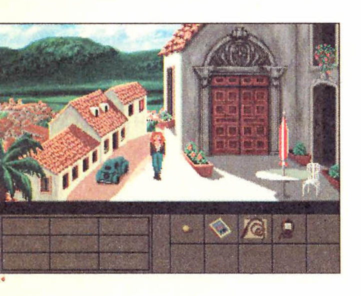


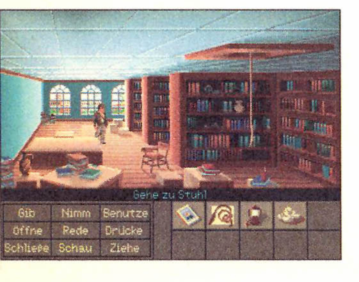






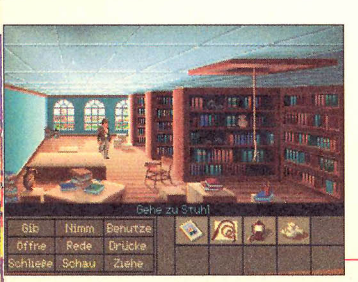












Ein weiteres Beispiel:
Steht bei Ihnen der folgende Satz im Buch: „Genügt ein Sonnenstein, wenn Morgenlicht die Hörner badet? In der großen Kolonie braucht man einen Mondstein, wenn die dunkle Nacht vom Vollmond erhellt wurde."
Die Lösung wäre: Die aufgehende Sonne der Sonnenscheibe muß oben unter dem Horn liegen. Wenn man sich die Sonnenscheibe betrachtet, liegt die Nacht links. Der Vollmond der Mondscheibe muß nach links zu der Nacht gelegt werden, damit sich die Tür öffnet.
Ist die Kombination richtig gewesen öffnet sich eine Geheimtüre, aus der ein Nazi erscheint (2/ 1/ 1/ 1). Da reden nicht hilft, schlagen Sie ihn Bewußtlos.

Das Labyrinth von Knossos

Nehmen Sie zwei von den Büsten auf dem Regal an sich und schreiten Sie durch die fast zugegangene Tür. Benutzen Sie die Peitsche, um die dritte Büste aus dem vorherigen Raum zu holen. Dadurch fällt das Fallgitter herab und versperrt Ihnen den Rückweg.
Steigen Sie die Treppe hinauf, gehen Sie nach links und zu der linken Tür oberhalb der Treppe. Benutzen Sie die Peitsche mit dem riesigen Statuenkopf, um sie vom Leib zu trennen. Gehen Sie zu dem Statuenkopf. Durch das Gewicht von Ihnen, setzten Sie einen Aufzug in Gang. Gehen Sie ein Stockwerk tiefer aus dem Fahrstuhl.
Nehmen Sie vom verstorbenen Sternhard den Stab an sich. Lesen Sie die Notiz in seiner Hand durch. Wenn Sie sich den Wasserfall anschauen, entdecken Sie dahinter eine Kette. Klettern Sie sie hoch um zur Statue zu gelangen. Gehen Sie zur kopflosen Statue und danach zum linken Ausgang. Legen Sie alle drei Büsten auf das Regal, damit sich das schwere Gitter öffnet. Treten Sie durch die Tür, steigen Sie die Treppe empor, um durch die obere Tür zu gelangen und gehen Sie durch den östlichen Ausgang. Benutzen Sie den Stab mit dem Keil, damit der Aufzug betätigt werden kann.Westen, Norden, Osten, Osten

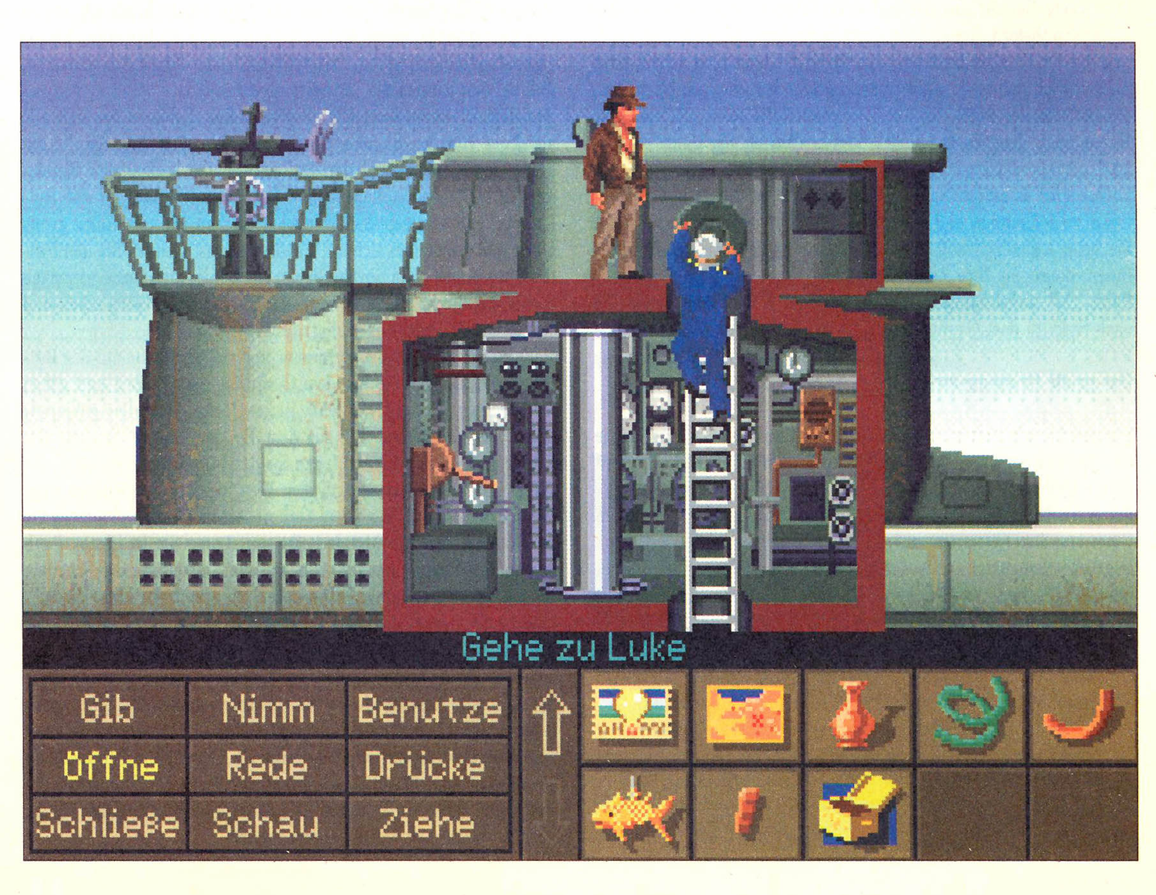
Stecken Sie den Stab in den Mund der Statue, um mit dem Aufzug nach oben zu kommen. Nehmen Sie die goldene Kiste an sich. Darunter befindet sich eine goldene Kugel, die Sie ebenfalls mitnehmen. Westen, Norden, Westen, Treppe hoch, linke Tür, zur Statue gehen, Osten

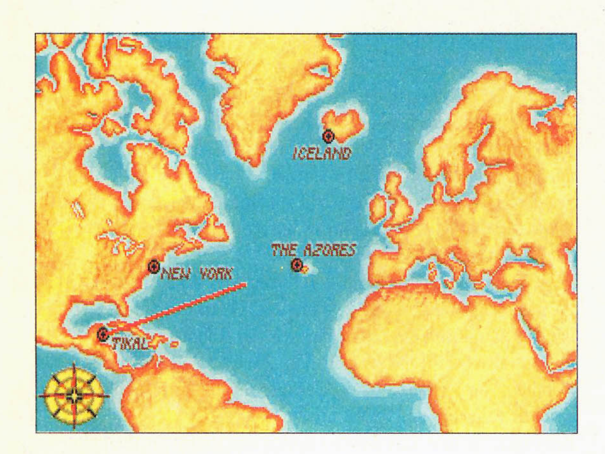
Hier befindet sich eine geschlossene Tür. Drücken Sie sie viermal, damit Sie einen Durchgang haben. Gehen Sie hindurch und benutzen Sie die Peitsche mit dem überstehenden Stein, um sich über das Loch zu schwingen.
Gehen Sie durch die Nordtüre. Sobald Sie an der nächsten Türe vorbeigehen, wird ein Nazi auf Sie aufmerksam. Sie haben zwei Möglichkeiten ihn zu besiegen. Sprechen Sie ihn an und besiegen Sie ihn im Kampf (3). Beim anderen Versuch verstecken Sie sich hinter dem rechten Stein und werfen ihn um, sobald der Nazi davor stehenbleibt. Gehen Sie durch die Nordtüre.
Der Nazi Franz läßt nicht lange mit sich reden und kann nur im Kampf besiegt werden (3). Gehen Sie durch die Nordtür und danach durch die zweite Tür von links. Der Nazi, der sich hier befindet, möchte auch nur Prügel von Ihnen bekommen (1). Verlassen Sie den Raum durch einen der Ausgänge und treten Sie durch die zweite Tür von rechts. Besiegen Sie den nächsten Nazi. Gehen Sie nach Westen und schlagen den Nazi im Raum bewußtlos. Gehen Sie durch den anderen Ausgang auf die Plattform.
Diesen Nazi können Sie auf zwei Wegen beseitigen. Entweder Kämpfen Sie mit ihm oder Sie drücken den Stalagtiten, um den Nazi darunter zu begraben. Der Stalagtite muß von Ihnen gedrückt werden,egal,ob der Nazi schon bewußtlos ist oder nicht.

Sonne

Norden, Osten, Norden, Osten,

Nehmen Sie den Stalagtiten an sich und gehen Sie noch zweimal nach Osten. Benutzen Sie die Schiffsrippe mit dem großen runden Stein. Leider rollt er nicht den Gang hinab, sondern versperrt Ihnen den Rückweg. Nun müssen Sie durch den Nordgang gehen. Hier befindet sich ein reines Monstrum von Nazi. Sie haben zwei Möglichkeiten ihn zu besiegen. Entweder können Sie ihn im Kampf bezwingen, was reine Glückssache und sehr schwer ist oder Sie nehmen den simpleren Weg. Gehen Sie durch den Raum, so das Sie von Arnold angesprochen werden. Er fragt Sie nach einem schönen Lied. Geben Sie ihm den Titel „Der Himmel" als Antwort, damit Sie der Gefahr erschlagen zu werden entkommen. Benutzen Sie den Stalagtiten mit dem





runden Stein in der östlichen Türöffnung. Der Stein kommt ins Rollen und begräbt den starken Arnold unter sich.

Norden

Nehmen Sie von Arnold den Amberfisch. Stecken Sie die goldenen Kugeln in die goldene Kiste und schließen Sie sie. Benutzen Sie in jeden vorherigen Räumen den Amberfisch, um ein Loch im Boden zu finden. Es könnte auch sein, daß Sie dabei weit zurück gehen müssen. Sprechen Sie in das Loch, damit Sophia weiß, daß Sie da sind (3/ 1). Holen Sie mit der Peitsche Sophia aus dem Loch. Außerdem hat Sie den Weltstein dabei und überreicht ihn Ihnen.

Kehren Sie danach zum erschlagenen Arnold zurück, Westen

Legen Sie den Sonnen-, den Mond- und den Weltstein auf die Spindel in der Mitte vom Modellatlantis. Schauen Sie in Platos Buch nach, wie die Kombination für eine dieser Türen lautet. Sie finden es bei der dritten Klammer im Abschnitt „Weltstein". Der Sonnen- und Mondstein sind wie gehabt einzustellen (z.B. Die sterbenden Himmelskörper fallen aus dem östlichen See: Die aufgehende Sonne der Sonnenscheibe liegt unter dem großen Horn. Der volle Mond der Mondscheibe liegt unter der Mittagssonne. Der östliche See der Weltscheibe zeigt nach unten). Hat sich die linke Tür geöffnet, nehmen Sie die drei Steinscheiben wieder an sich und schreiten durch die Tür.
Schauen Sie sich den Stein in der Mitte an und verlassen Sie die Insel, um nach Thera zu gelangen.

Thera

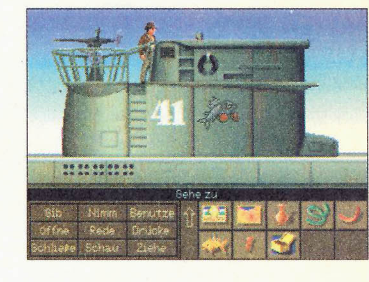
Reden Sie mit Sophia (1). Gehen Sie nach Westen zu den Weg in den Bergen. Sophia soll an den Docks auf Sie warten (2). Hier gibt es drei Öffnungen. In zwei davon befindet sich nichts und in einer befindet sich eine Höhle.
Nehmen Sie den Werkzeugkasten unter dem Auto und kehren Sie zu den Docks zurück. Reden Sie mit dem Kapitän, um eine Passage nach Atlantis zu bekommen (1/ 1/ 1/ 1/ 2/ 1/ 1). Im Platos Buch, bei der dritten Klammer, stehen die genauen Koordinaten von dem versunkenen Atlantis. Im oberen Teil steht die Meilenangabe (nehmen Sie nur die ersten zwei Zahlen) und im unteren die Richtung wo Atlantis liegen soll. Sollten Sie am Anfang nicht an der richtigen Stelle sein, überprüfen Sie im Platos Buch, ob Sie die genauen Koordinaten eingegeben haben.
Auf dem Boot öffnen Sie die Kiste und reparieren den Taucheranzug mit dem Werkzeugkasten. Drücken Sie den Hebel von dem Luftkompressor und stecken Sie den Luftschlauch in den Taucheranzug. Steigen Sie in den Taucheranzug. Nun übernehmen Sie die Rolle von Sophia. Hängen Sie Indy an den Flaschenzug und lassen Sie ihn ins Wasser. In dem Moment taucht Kerner auf, schneidet von Indy den Luftschlauch durch und entfürhrt Sophia. Sie haben geraume Zeit, um den Eingang von Atlantis zu finden. Speichern Sie den Spielstand und suchen Sie ihn.

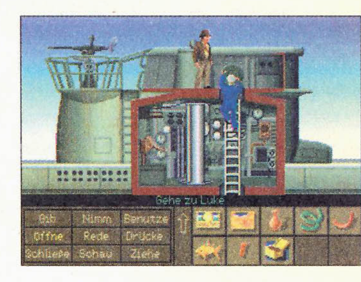
Im versunkenen Atlantis

Der äußere Kreis

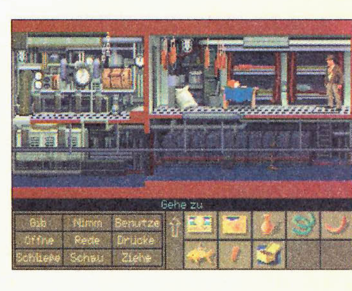
Wie erwartet gibt es in Atlantis kein Licht. Nehmen Sie sich zuerst das hölzerne Ding, daß sich etwas weiter unter und rechts von Jones befindet, vom Boden. Gehen Sie weiter nach rechts und setzen Sie die Leiter in den Haufen von Steinen. Schauen Sie sich das steinerne Ding über der Leiter an und öffnen Sie danach die Steintruhe. (Sollte Sophia aus dem Team-Modus noch bei Ihnen sein, wird Sie nun von Kerner entführt) Entnehmen Sie der Truhe die metallene Rute und stecken Sie eine goldene Kugel hinein. Damit haben Sie Ihre Lichtquelle.
Setzen Sie den Sonnen-, den Mond- und den Weltstein auf die Spindel. Betrachten Sie die Steine und geben Sie die Kombination ein, die in Platos Buch bei der dritten Klammer hinter dem Abschnitt „Weltstein" steht. Dort heißt es einfach, das die Kombination das Gegenentsetzte ist. Z. B. War die aufgehende Sonne der Sonnenscheibe unter dem großen Horn, so muß sie jetzt unter dem Pflock liegen. Der volle Mond wird jetzt unter die Mittagssonne gesetzt und der östliche See unter das große Horn. Das ist die entgegengesetzte Kombination von der letzten Spindel die man in Knossos auf dem Modellatlantis einstellen mußte.
Ist alles richtig eingestellt, öffnet die Statue ihren Mund und Sie können eine goldene Kugel in die Statue einsetzen, damit sich die Tür öffnet. Bevor Sie in den äußeren Kreis von Atlantis gehen, stecken Sie sich die drei Steinscheiben und die Leiter wieder ein.
Den Lösungsweg als Schritt für Schritt-Lösung hier weiter zu verfolgen ist schier unmöglich. Der Computer entscheidet vor dem Betreten von Atlantis, wo welche Räume eingesetzt werden sollen. Wir bitten Sie darum, erst einmal den äußeren Kreis zu erforschen und dann mit der Lösung fortzufahren. Eins sei noch gesagt: In jedem Viertel befindet sich ein Nazi, der durch die Gänge wandert und nur darauf wartet mit Ihnen zusammenzustoßen. Haben Sie einen im Kampf besiegt, bekommen Sie von ihm eine Bratwurst. Denken Sie daran, daß die Nazis im Kampf nur Bewußtlos geschlagen werden, d.h., die Nazis tauchen später wieder auf. Außerdem gibt es für jeden Nazi nur einmal fünf Punkte. Besiegen Sie zum zweiten mal einen Nazi, bringt Ihnen das überhaupt nichts, außer ungestört in den nächsten Raum zu kommen. Haben Sie alle Fragezeichen erforscht, lesen Sie die Lösung weiter.
Es gibt Räume die einen bestimmten Namen haben, aber auch Räume die nur mit dem gleichen Namen bestickt sind. Außerdem sollten Sie jedes Gitter öffnen was es in Atlantis gibt. Wenn Sie durch die normalen Räume wandern nehmen Sie bitte die folgenden Gegenstände mit:

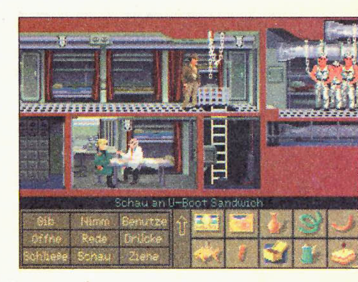
Das bronzene Zahnrad (befindet sich links an der Wand, in einem Raum, in dem Roboterteile an der Nordwand liegen).
Das bronzene Speichenrad (befindet sich auf einem zerstörten Roboter, der rechts an der Wand in einem Raum liegt).
Den Brustkorb eines Skeletts (befindet sich im äußeren Gang, also in der Tunnelbahn).
Die Fischkopfstatue (befindet sich auf einer Bullenunterlaibstatue, die nur durch ein besonderes Gitter erreicht werden kann).
Die Aalfigur (befindet sich in einer Nische, die nur durch ein bestimmtes Gitter erreicht werden kann).
Als letztes gibt es noch einen Raum, worin Sie einen Nazi und die gefangene Sophia entdecken. Versuchen Sie zu dem oberen Luftschacht zu kommen. Den erreichen Sie nur, wenn Sie durch ein bestimmtes Gitter gehen. Stecken Sie eine goldene Kugel in den Roboter. Dadurch beleben Sie das metallene Ding, das den Nazi töten wird. Mehr können Sie hier nicht im Moment machen. Verlassen Sie das Gefängnis durch den Tunnel.
Haben Sie sich die oben genannten Sachen zusammengesucht oder ausgeführt, fahren Sie mit den wichtigen Räumen fort.
Der Krabben-Raum:
Benutzen Sie den Brustkorb mit der Bratwurst, dem Kaugummi und dem Sandwich (falls Sie es noch vom Team-Modus haben sollten). Legen Sie den Käfig in den Teich und warten Sie einige Zeit, bis Sie eine Krabbe gefangen haben. Nehmen Sie dann die gefangene Krabbe an sich.

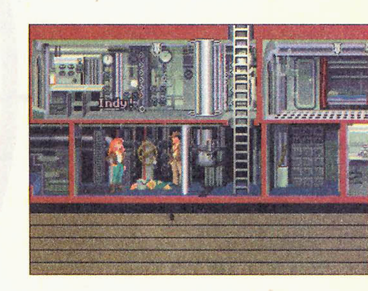




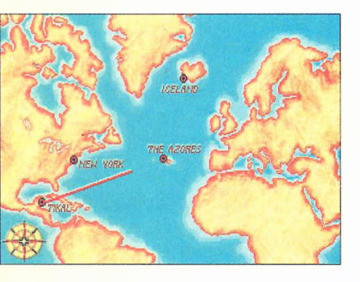












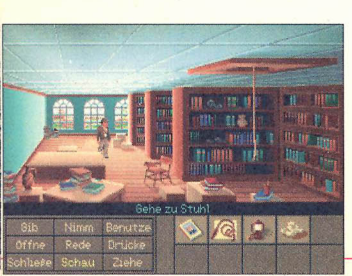


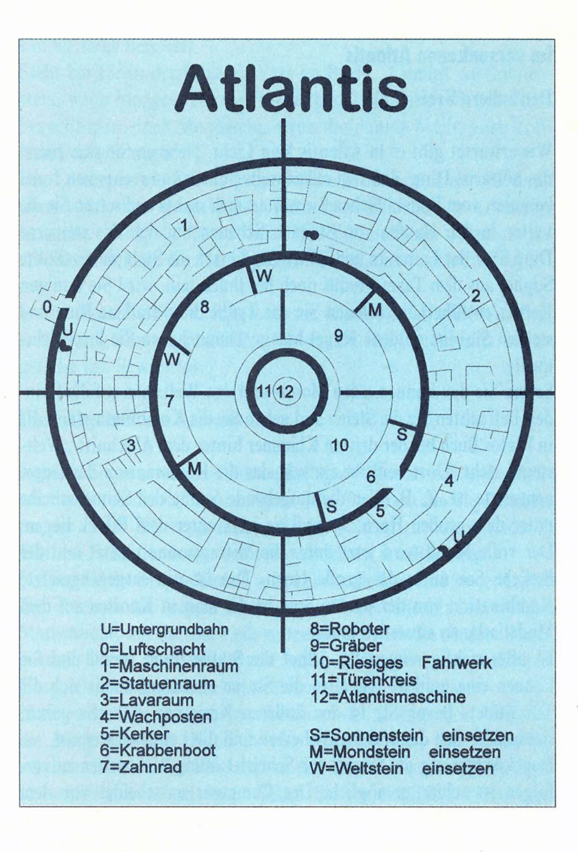












Der Statuen-Raum:
Legen Sie die Leiter über das Loch und nehmen Sie sich auf der gegenüberliegenden Seite die Tasse von der Statue. Vergessen Sie nicht, beim verlassen des Raumes, die Leiter mitzunehmen.

Der Lava-Raum:
Stellen Sie die Tasse auf das Podest, welches sich rechts neben dem Lavabecken befindet. Stecken Sie die Fischkopfstatue in die Platte, damit sich die Tasse mit Lava füllt. Haben Sie den Fischkopf und die Tasse mit Lava, verlassen Sie den Raum.

Der Maschinen-Raum:
Stecken Sie das bronzene Speichenrad an den Pflock, welches sich rechts über der Statue befindet. Schütten Sie die Lava aus der Tasse in den Trichter, damit die Maschine neue goldene Kugeln produziert. Nehmen Sie die Kugeln und das bronzene Speichenrad an sich, bevor Sie den Raum verlassen.

Der Wachdienst-Raum:
Stecken Sie eine goldene Kugel in die Aalfigur. Sie glüht auf und wird von Ihnen ins Wasser geworfen. Dadurch verschwindet das Wasser. Stecken Sie nur noch eine goldene Kugel in die Fischstatue und es öffnet sich die Tür.

Der Kerker-Raum:
Nehmen Sie sich das Statuenteil vom Boden und lassen Sie zunächst die arme Sophia hier. Betreten Sie den Kanal, der sich schon im mittleren Kreis befindet.

Der mittlere Kreis

Benutzen Sie die gefangene Krabbe mit dem Oktupus, damit das Wassertier für ewig verschwinden wird. Steigen Sie in den Kanal, um auf die andere Seite zu kommen. Gehen Sie in das Boot und legen Sie eine goldene Kugel in den Krabbenmund. Jetzt dürfen Sie mit dem Boot zu dem linken Tor schwimmen und den Sonnenstein mit der Spindel benutzen. Schwimmen Sie durch das westliche Tor zu dem nächsten und öffnen Sie es, indem Sie den Mondstein mit der darüberliegenden Spindel benutzen. Gleiten Sie durch dieses Tor und gehen Sie im nächsten Bild an Land, um durch die Tür zu gehen.

Nehmen Sie das Halbmond geformte Zahnrad an sich und schließen Sie die Nische. Schauen Sie sich die Zeichnung an, die sich auf der Tür von der Nische befindet. Hier wird gezeigt, wie man einen Roboter richtig zusammensetzt. Verlassen Sie den Raum, steigen Sie ins Boot und öffnen Sie das nächste Tor, indem Sie den Weltstein mit der darüber befindlichen Spindel benutzen.
Schwimmen Sie durch das Tor und zur Bogentür. Schreiten Sie hindurch. Zwei Möglichkeiten gibt es, um die Tür zu öffnen, indem man den Roboter repariert.
1. Befestigen Sie die Kette an dem linken Arm des Roboters. Ziehen Sie seinen linken Arm von der Wand weg. Befestigen Sie die Kette an der Tür und ziehen Sie den linken Arm des Roboters zurück.
2. Befestigen Sie die Kette an der Tür. Ziehen Sie den linken Arm des Roboters von der Wand weg. Befestigen Sie die Kette an dem linken Arm des Roboters und ziehen Sie ihn zurück.
Befestigen Sie Ihre Kette wo Sie wollen und stellen Sie die Leiter an den Roboter. Öffnen Sie seinen Brustkasten und schauen Sie hinein. Setzen Sie das bronzene Speichenrad in die Mitte, stecken Sie über das Speichenrad das Statuenteil, legen Sie das halbmondförmige Zahnrad an dem rechten oberen und dem rechten unteren Pfahl, drücken Sie das bronzene Zahnrad an dem linken oberen Pfahl und setzen Sie die goldene Kugel in das Statuenteil ein. Damit bewegen Sie den linken Arm des Roboters von der Wand weg. Steigen Sie von der Leiter, befestigen Sie die Kette entweder an die Tür oder an dem linken Arm und schauen Sie wieder in den Brustkasten des Roboters. Setzen Sie das bronzene Zahnrad an den Pfahl links unten und stecken Sie die goldene Kugel in das Statuenteil. Damit wird der linke Arm des Roboters zurück gezogen und die Tür aufgebrochen.
Nehmen Sie den Scharnierbolzen vom Boden und kehren Sie zum Kanal zurück. Steigen Sie in das Krabbenboot und schwimmen Sie dreimal nach Osten. Legen Sie an und schreiten Sie durch die Tür. Gehen Sie in den Kerker. Geben Sie den Scharnierbolzen der Sophia. Öffnen Sie das Gitter und teilen Sophia Ihren Plan mit (3/ 3). Sophia ist nun frei und nach einer kleinen Streiterei küssen sich Jones und Sophia unnachgiebig. Öffnen Sie erneut das Gitter, um den Scharnierbolzen wieder zu bekommen. Verlassen Sie den Kerker, betreten Sie den Kanal und das Krabbenboot, schwimmen Sie dreimal nach Westen, steuern das Boot an Land, treten durch die Bogentür und durch die aufgerissene Tür.
Sobald Sie den Rundgang betreten, bemerkt Sophia die Anwesenheit von Nur-Ab-Sal. Lassen Sie sich den Weg von Sophia zeigen (2/ 1). Folgen Sie ihr durch den Rundgang und in den Raum, in dem Sophie geht. Gehen Sie ganz nach links und nehmen Sie sich von den Gräbern das Zepter. Sprechen Sie mit Sophia. Dabei werden Sie feststellen, das Sie von Nur-Ab-Sal verflucht wurde (2/ 1/ 1/ 3/ 3). Um sie von ihrem Fluch zu befreien, schauen Sie sich Sophia an und stecken Sie eine goldene Kugel in den Mund der Halskette. Dadurch wird das Amulett heiß und Sophia zieht das Halsband aus. Stecken Sie das Halsband in die goldene Kiste. Automatisch werfen Sie es in das Lavaloch, um Nur-Ab-Sal's Geist zu zerstören. Verlassen Sie den Raum.
Gehen Sie nach Südwesten den Rundgang weiter und durch die nächste Tür östlich. Stecken Sie eine goldene Kugel in den Mund der Statue am Wagen. Setzen Sie den Scharnierbolzen in den mittleren Schlitz, drücken Sie ihn, das Zepter in den rechten Schlitz, drücken Sie es, nehmen Sie den

Fortsetzung auf S. 33 ▶▶▶



Super-Software-Zeitschriften
Jetzt GRATIS testen!

DOS TREND Magazin



Das **weltweit auflagenstärkste „Shareware-magazin mit CD-ROM bzw. Heftdiskette"!** Jede Ausgabe mit **198 Farbseiten** voll interessanter Programmvorstellungen, Programmiertips, News, Problemhilfen und vieles mehr. Wahlweise erhältlich mit **CD-ROM** (enthält ca. 300 Sharewareprogramme aus dem Heftinhalt) **oder** mit **HD-Heftdiskette** (enthält ca. 10 – 14 ausgewählte Programmhits).

Heftpreis: DM 14,80 (mit CD-ROM)
DM 9,80 (mit Diskette)

BG Collection



Diese brandneue Spielemagazin-Serie erscheint **monatlich** und bietet allen Spielefans erstklassige, aktuelle und bestens bekannte Top-Spiele – jetzt so unglaublich günstig wie nie zuvor! Jede Ausgabe umfaßt jeweils ein **Originalprogramm auf CD-ROM inkl. Anleitung und Lösungshilfen** – ein Muß für jede Spiele-Sammlung!

Heftpreis nur DM 19,80



PC Highscore



Das **Insider-Spielemagazin** für alle Highscore-Jäger und Adventurefreaks! Auf ca. 100 Seiten enthält jede Ausgabe **hunderte von Cheats, Levelcodes, Tips und Tricks** – teilweise sogar direkt von den jeweiligen Spieledesignern – sowie **ca. 20 bis 30 komplette, bebilderte Spielelösungen** zu topaktuellen Spielhits!

Heftpreis nur DM 9,80

Bestseller Games Gold



Wie in der Reihe „Bestseller Games" erhalten Sie auch hier einen **kommerziellen Original-Spielehit auf CD-ROM** inkl. kompletter **Anleitung** und Lösungshilfen. Diese **„GOLD"-Edition** präsentiert jeweils **besonders attraktive, aktuelle Topseller**, die allen Spielefans bestens bekannt sind. Die Erstausgabe erscheint im Juli 1996.

Heftpreis nur DM 14,99

Bestseller Games

Das Magazin für alle Spielefans: Jede Ausgabe mit einem **bekannten, erstklassigen Spielehit** als **komplettes kommerzielles Originalprogramm auf CD-ROM** in deutscher VGA-Version! Im Heft wird die **komplette Anleitung** – und meist auch die **vollständige Spielelösung** – gleich mitgeliefert. Diese Top-Spiele, die früher oftmals **für über DM 100,– im Handel angeboten** wurden, gibt es jetzt unfaßbar preisgünstig!

Heftpreis nur DM 9,99

fast geschenkt!

„Vormals oft viele hundert Mark – jetzt fast geschenkt!" **Kommerzielle Lizenz-Vollversionen bekannter Originalprogramme**, die zuvor im Handel für meist dreistellige Beträge angeboten wurden, gibt es jetzt in dieser Heftreihe zum unglaublich günstigen Preis. Jede Ausgabe jeweils **inkl. Heft-CD-ROM, ausführlicher Anleitung, Lizenz-Urkunde** und **Update-Berechtigung!**

Heftpreis nur DM 12,99

KOSTENLOSE PROBE-ABOS – JETZT KENNENLERNEN!

In Zusammenarbeit mit dem TREND-Verlag bietet Ihnen PEARL jetzt die Möglichkeit, jedes der hier aufgeführten PC-Magazine **im Probe-Abo kostenlos** kennenzulernen! Sie erhalten die jeweils **aktuellsten zwei Ausgaben** völlig **kostenfrei zugesandt!** Kreuzen Sie einfach die gewünschten Probe-Abos auf dem untenstehenden **ABO-COUPON** an – und überzeugen Sie sich dann gratis selbst von den Vorzügen dieser Software-Magazine! Wenn Sie nach Erhalt Ihrer Probeabo-Heftausgaben keinen weiteren Bezug wünschen, teilen Sie uns dies einfach kurz und formlos innerhalb 2 Wochen nach Erhalt Ihrer zweiten Lieferung schriftlich mit – und die Belieferung wird eingestellt. Ansonsten wird Ihr Probe-Abo in ein reguläres **Zeitschriften-Abo** umgewandelt. Sie genießen dann enorme Preisvorteile gegenüber dem Einzelkauf, die **Abo-Preise betragen** für die Magazine:

DOS-TREND mit Heftdiskette (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 55,90
DOS-TREND mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 75,90
fast geschenkt mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
Bestseller Games mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 55,90
B.G. Collection mit CD-ROM (12 Ausg. / 1 Jahr) DM 199,90
Bestseller G. GOLD mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 76,90
PC Highscore (6 Ausgaben / 18 Monate) nur DM 55,90

Sämtliche **Versandkosten** sind bereits mit **inbegriffen!** Diese Zeitschriften-Abos verlängern sich um jeweils ein weiteres Bezugsjahr (PC Highscore: 18 Monate) , wenn nicht spätestens zwei Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Die Bezahlung ist nur per Bankeinzug möglich.
Dieses Probeabo-Angebot gilt **nur für Kunden innerhalb Deutschlands**, die **bisher noch nicht Abonnent** der betreffenden Zeitschrift waren oder sind. In Österreich und der Schweiz haben Sie die Möglichkeit, die regulären Jahresabos dieser Zeitschriften in entsprechender Landeswährung **bei Ihrer jeweiligen PEARL-Niederlassung** zu bestellen.
Der Versand von kostenlosen Probeabos ist für diese Länder (CH / AU) aus rechtlichen Gründen leider nicht möglich.

NACHBESTELL-COUPON

Hiermit bestelle ich folgende ältere Zeitschriften nach:

FAST GESCHENKT!

- ☐ FG 001 DESIGNWORKS DM 9,99
- ☐ FG 002 ORGANICE PRIVAT 1.5 PLUS DM 9,99
- ☐ FG 003 PRESS International DM 9,99
- ☐ FG 004 PACKRAT DM 9,99
- ☐ FG 005 VIRTUS Walkthrough DM 9,99
- ☐ FG 006 CLARIS WORKS DM 9,99
- ☐ FG 007 DBASE IV DM 9,99
- ☐ FG 008 MEDIA-MANIA 1.2 PRIVAT DM 9,99
- ☐ FG 009 PARADOX 4.5 f. Win. DM 9,99
- ☐ FG 010 LABEL IT! DM 12,99

BESTSELLER GAMES

- ☐ TBG 01 INDIANA JONES 3 DM 9,99
- ☐ TBG 02 MONKEY ISLAND 1 DM 9,99
- ☐ TBG 03 MIGHT & MAGIC 3 DM 9,99
- ☐ TBG 04 INDIANA JONES 4 DM 9,99
- ☐ TBG 05 BATTLE ISLE DM 9,99
- ☐ TBG 06 MIGHT & MAGIC 4 DM 9,99
- ☐ TBG 07 MONKEY ISLAND 2 DM 9,99
- ☐ TBG 08 MIGHT & MAGIC 5 DM 9,99
- ☐ TBG 09 LEISURE SUIT LARRY 5 DM 9,99
- ☐ TBG 10 ERBEN DER ERDE DM 9,99

Bitte **Adress-Feld** ausfüllen, gewünschte Zeitschriften ankreuzen und Coupon an nebenstehende Adresse senden. Für **Nachbestellungen** berechnen wir Porto + Verpackung: bei Bankeinzug DM 6,90 / per Verrechnungsscheck DM 7,90 / per Post-Nachnahme DM 9,90

GRATIS-ABO-COUPON

Ja, ich möchte Ihr spezielles Kennenlern-Angebot nutzen und bestelle hiermit ab der nächst erreichbaren Ausgabe folgende(s) Probe-Abo(s) mit **jeweils zwei Lieferungen**. Ich bin bzw. war bisher noch nicht Abonnent der betreffenden Zeitschrift.

- ☐ [204] **Probeabo DOS TREND mit Heftdiskette 3,5"** — 4 Monate (2 Ausgaben) **gratis**, statt DM 19,60*

oder

- ☐ [210] **Probeabo DOS TREND mit CD-ROM** — 4 Monate (2 Ausgaben) **gratis**, statt DM 29,60*
- ☐ [212] **Probeabo FAST GESCHENKT!** — 4 Monate (2 Ausgaben) **gratis**, statt DM 25,98*
- ☐ [213] **Probeabo BESTSELLER GAMES** — 4 Monate (2 Ausgaben) **gratis**, statt DM 19,98*
- ☐ [214] **Probeabo BESTSELLER GAMES GOLD** — 4 Monate (2 Ausgaben) **gratis**, statt DM 29,98*
- ☐ [216] **Probeabo BESTSELLER GAMES COLLECTION** — 2 Monate (2 Ausgaben) **gratis**, statt DM 39,60*
- ☐ [217] **Probeabo PC HIGHSCORE** — 6 Monate (2 Ausgaben) **gratis**, statt DM 19,60*

*Summe der Einzelverkaufspreise

Wenn ich keinen weiteren Bezug mehr wünsche, werde ich Ihnen dies spätestens 14 Tage nach Erhalt meiner 2. Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Probe-Abos in ein reguläres Bezugsabo mit jeweils 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben). Dieses Abo verlängert sich jeweils um weitere 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben), wenn nicht 2 Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Bitte in jedem Falle Ihre **Bankverbindung** angeben (auch bei Gratis-Probeabo-Bestellung). Andernfalls ist aus techn. Gründen keine Auftragsbearbeitung möglich.

Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber: ______________________

Bank ______________ Ort ______________

BLZ ______________ Kto. ______________

Lieferanschrift:

Name ______________________

Vorname ______________________

Straße ______________________

Plz./Ort ______________________

PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden) ______________________

Datum ______________ Unterschrift ______________

Hiermit bestätige ich mit meiner **2. Unterschrift**, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen bei der Pearl Agency GmbH, Am Kalischacht 4, D-79426 Buggingen widerrufen zu können. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

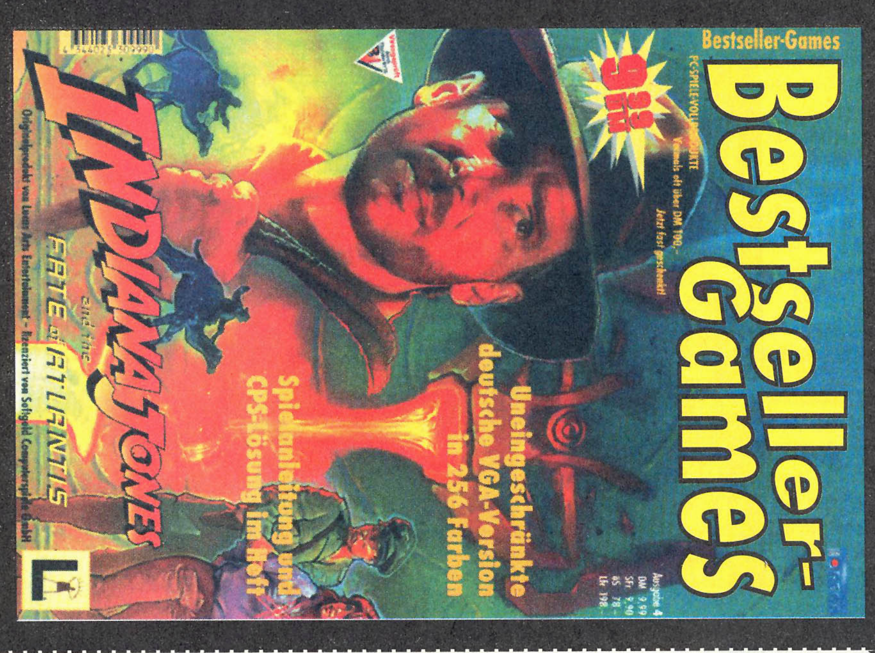
Datum ______________ 2. Unterschrift ______________

Abo-Hotline Österreich: 0 22 74 / 73 04
Abo-Hotline Schweiz: 084 / 888 77 88

Bitte ausschneiden und einsenden an:
PEARL Agency · Am Kalischacht 4 · D-79426 Buggingen
Telefon: 07631/360-0 · Telefax: 07631/360-444

Ihr CD-Cover zum Ausschneiden

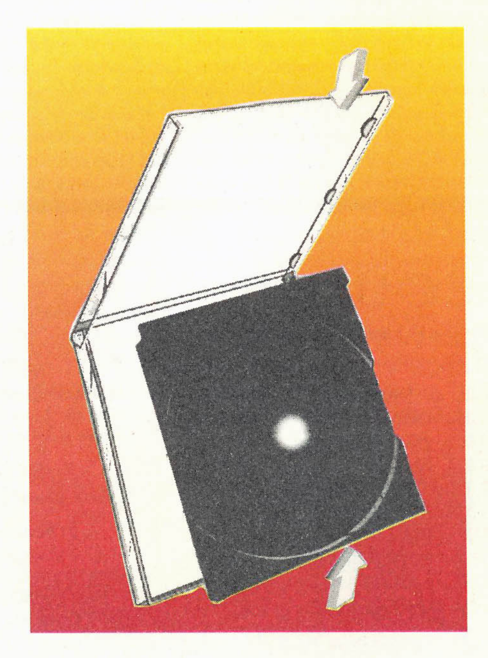




Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen für die handelsüblichen Plastikboxen vorbereitet.
Und so geht´s:

- ❒ Schneiden Sie die Vorder und Rückseite entlang der Ränder aus;
- ❒ Knicken Sie die Rückseite an den gestrichelten Linien;
- ❒ Öffnen Sie die CD-Box, indem Sie die Einlage vorsichtig heraushebeln;
- ❒ Vorder- und Rückseite einlegen – fertig!





Bestseller Games 4 · Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *START* eingeben. Routiniers und Ungeduldige können stattdessen den Schnellstart wählen:

Systemanforderungen

- ❒ einen AT386SX mit 1 MB RAM
- ❒ 580 KB freien Arbeitsspeicher
- ❒ etwa 1 MB Speicherplatz auf der Festplatte
- ❒ eine Maus
- ❒ eine Soundkarte ist nicht nötig, aber empfehlenswert.

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie

1. auf ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z.B. durch Eingabe von „d:“, falls Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen wird;
2. an der Eingabeaufforderung *INSTALL* eingeben.

Bestseller-Games

Die Demoprogramme

Die Demos starten Sie am einfachsten aus dem Programmstarter. Wenn die Programme zuviel Arbeitsspeicher benötigen oder auf der Festplatte installiert werden müssen, wird Sie der Starter durch einen Hinweistext darüber informieren und zugleich angeben, wie Sie das Demo von der Kommandozeile aus starten können.

Der PEARL-Gesamtkatalog

DOS-Version: Wechseln Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk und geben an der Eingabeaufforderung den Befehl *doskat* ein, gefolgt von [RETURN]. Alle wichtigen Funktionen werden über Funktionstasten gesteuert, deren Belegung am unteren Bildschirmrand angezeigt wird.

Windows-Version: Klicken Sie im DATEI-Menü des Programmanagers auf *Ausführen*. Geben Sie in der folgenden Dialogbox *D:\KATALOG\WINKAT* ein, wobei D für den Buchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks steht. Zusätzlich zu den Funktionen der DOS-Version bietet der Windowskatalog zu vielen Produkten Bilder und Fotos.

Bestseller Games 4 · Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Im inneren Kreis am Mittelpunkt

Start
Skizze
Lava
Ende
erstes Bild
zweites Bild
drittes Bild

Gleiche Zahlen bedeuten gleiche Ein- und Ausgänge

Scharnierbolzen wieder, stecken Sie ihn in den linken Schlitz und drücken Sie ihn, um die Maschine anzuschalten. Nun fahren Sie in einem anderen Kreisgang mit dem Wagen umher und ziehen an den Hebeln herum, bis der Wagen von dem Weg abkommt und in die Lava stürzt. Sophia und Sie sind noch einmal mit dem Leben davongekommen.

Der innere Kreis

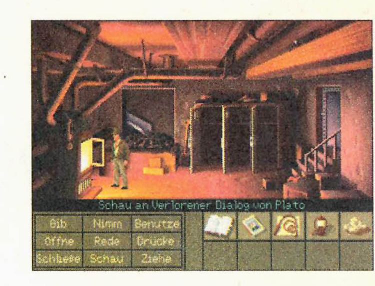
Drücken Sie den Cursor in den Ausgang, der sich auf der unteren Brücke östlich befindet. Sie befinden sich jetzt in der unmittelbaren Nähe von Atlantis. Wenn Sie durch die unten genannten Türen gehen, achten Sie auf die Wand im Hintergrund. Sie werden drei große Scheiben erkennen, die die Steinscheiben wiederspiegeln. Schreiben Sie die Positionen der Mittagssonne der Sonnenscheibe, des vollen Mondes der Mondscheibe und des Vulkans der Weltscheibe auf. Die Kombination wird gleich noch gebraucht.

Gehen Sie durch die rechte Tür, die Treppe hoch, durch die rechte Tür, durch die erste Tür, durch die erste Tür, durch die nächste Tür, durch die linke Tür, rechts die Treppe hoch und durch die erste Tür.

Nun müssen Sie versuchen, über die noch harte Lava zu laufen. Leider geht nach jedem Schritt ein Feld der Lava weg. Sie müssen sich beeilen oder wieder umkehren, um von vorne zu beginnen. Haben Sie es geschafft, verlassen Sie die Gegend über die Treppe rechts.

Sie sind genau im Mittelpunkt von Atlantis. Gehen Sie zu dem Durchgang in der Mitte. Setzen Sie die Sonnen-, Mond- und Weltscheibe auf die Spindel und geben Sie die Kombination ein, die Sie von der Wand abgezeichnet haben. Ist Ihre Kombination richtig gewesen, taucht Kerner und Dr. Ubermann auf. Der Doktor möchte das Gerät der Macht ausprobieren und braucht Freiwillige. Nach einer langen Demonstration schaffen Sie es Dr. Ubermann davon zu überzeugen, unter das Gerät zu gehen und sich selbst zu zerstören (1/ 4/ 2/ 1/ 1/ 3/ 1/ 1/ 1/ 2/ 2/ 4/ 4/ 1/ 4/ 2/ 3/ 2/ 2/ 3).

Damit haben Sie das Spiel erfolgreich abgeschlossen.





CD-L'Case

Die komfortable Aufbewahrungs- und Transportlösung für Ihre CDs: Edles **CD-Etui aus echtem Leder** mit **12 Einlagefächern**. Unser Geschenktip für jeden PC- und Musik-Fan. **Bestell-Nr. SA-015**, nur



12,80 DM

CD Jumbo-Case

Das elegante Transportcase aus schwarzem Kunstleder mit **einzeln herausnehmbaren Einlagefächern** für bis zu **60 CDs**! Eingenähter Aufsteller zum bequemen Durchblättern wie in einer Hartbox. **Bestell-Nr. PE-957**



28,80 DM

CD-Leerboxen

Zur staubsicheren Aufbewahrung Ihrer CDs. **High-Quality-Leerboxen** aus durchsichtigem Hartkunststoff. **Packung mit 10 Stück**, **Bestell-Nr. PE-961**



9,99 DM

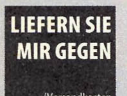
CD-Archivhüllen

Die **platzsparende Archivierungslösung** für Ihre wertvollen CDs. **Beschriftungsfelder** auf Vorder- und Rückseite. Passend auch für 5 1/4"-Archiv-Systeme. **Packung mit 40 Archivhüllen, Bestell-Nr. PE-962**, zum Sparpreis von nur



4,80 DM

Bestellschein



ich möchte Ihr Angebot nutzen und bestelle hiermit:

LIEFERN SIE MIR GEGEN (Versandkosten in Klammern)

- ☐ Bankeinzug (+ DM 5,90)
- ☐ Scheck liegt bei (+ DM 6,90)
- ☐ Nachnahme (+ DM 8,90)
- ☐ Rechnung (+ DM 10,90) ▲(Nur Großfirmen/öffentl. Institutionen mit offiz. Bestellung)

Bitte geben Sie hier Ihre Bankverbindung an!
BLZ
Kto.
Name der Bank



Agency Allgemeine Vermittlungsgesellschaft mbH
Am Kalischacht 4
D-79426 Buggingen

Bestellannahme: (076 31) 360-200 MO-FR 8-20 Uhr · SA + SO 16-20 Uhr Außerhalb dieser Zeiten: (020) 3 99 55-300
Telefax: (076 31) 360-444 **BTX** *pearl# **CompuServe:** GO PEARL

Österreich: Steyrer Str. 40 · A-4540 Bad Hall Tel (07258) 5333 · Fax (07258) 5315 Preise: öS=DMx8

Service
VERKAUFSBERATUNG
Kompetente, persönliche Fachberatung Telefon: 07631-360-300
RUND-UM-DIE-UHR-BESTELLANNAHME
24 Stunden am Tag, 365 Tage im Jahr persönliche Bestellannahme Telefon: 020-39955-300 (außerhalb unten aufgef. Annahmezeiten)
SCHNELL-LIEFER-SERVICE
Eil-Bestellungen bis 14^00 Uhr werden am gleichen Tag abgesandt. Zuschlag 10 Mark. Lieferbarkeit abfragen!

Auf Bestellungen unter einem Auftragswert von DM 30,– erheben wir einen Mindermengenzuschlag von DM 4,–. Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung. Geringfügige Änderungen des Lieferumfangs oder des Produkt-Designs behalten wir uns vor!

Kunden-Nr. (falls vorhanden)

Anzahl	Produkt	Best.-Nr.	je DM
	CD-Archivhüllen (40er Pack)	PE-962	4,80
	CD-Leerboxen (10er Pack)	PE-961	9,99
	CD-L'Case	SA-015	12,80

Absender
Vorname / Nachname
Straße / Hausnummer
Land / neue PLZ / Ort
Datum / Unterschrift

Bezug: 20-Zeitschriften-Coupon

Wertvolles Dokument – bitte sorgfältig aufbewahren!

LIZENZ-URKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der **„Bestseller Games“** *und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm*

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

als Lizenzinhaber und damit rechtmäßiger Anwender in vollem Umfang und zeitlich unbegrenzt zu nutzen.

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS ist ein **kommerzielles Lizenzprodukt** der Firma **Lucas Arts Entertainment Company**, lizenziert von der Softgold Computerspiele GmbH zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins. Es unterliegt damit – im Unterschied zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

Als lizenzierter Anwender verpflichten Sie sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

1 **Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in und der Firma **Softgold Computerspiele GmbH** ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung (Software). Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an die Firma **Softgold Computerspiele GmbH** zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.

2 **Umfang der Benutzung:** Dieses Computerprogramm ist urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung ist untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für Installationen auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.

3 **Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit einem frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an die umseitige Adresse. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.

4 **Registrierung:** Der Eingang des **ausgefüllten Registrierungsscheins** ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender von **INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS** werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheins ein:

Registrierschein abgesandt am ☐☐.☐☐.19☐☐ ______________________ *Unterschrift*

Registrierungsschein

BG 4

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes **INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS** mit dem Kauf der Zeitschrift **„Bestseller Games“** erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zur Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.**

Ich wünsche künftig unverbindlich über Updates und Produktneuheiten informiert zu werden: ☐ ja ☐ nein

Vor- und Zuname

Straße

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die umseitige Adresse:
PEARL
(Passend für Fensterbriefumschlag)

Ihre Adreßdaten werden entsprechend den Datenschutzbestimmungen in unserer Anwender-Datenbank gespeichert

STYLE OF THE ARTS Medien Produktions GMBH · Tel. 0 76 31 / 17 63-0

HELP 24h CENTER

BORGMEIER's SPIELE-HOTLINE



Sie kommen bei einem Spiel nicht mehr weiter? Ihnen fehlt das Codewort zum nächsten Level? Sie möchten ein wenig „schummeln"?

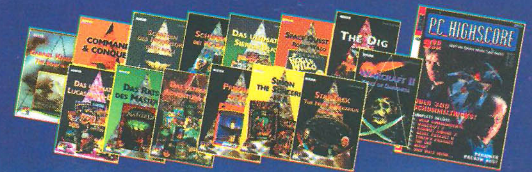
SOFORTHILFE GARANTIERT!

Wir haben weit über 1.000 Spiele komplett gelöst und halten die passenden Tips und Tricks für Sie parat. Rufen Sie an, wir helfen sofort!

365 Tage im Jahr, Tag und Nacht: Schnell, kompetent und persönlich!

Carsten Borgmeier

Prominenter Spiele-Kritiker und Computer-Journalist · Autor von über 50 Lösungsbüchern · Redaktion und Produktion von mehr als 180 TV-Computer-Sendungen · Über 10.000 Artikel in namhaften Fachmagazinen veröffentlicht · Chefredakteur der Zeitschriften: INSIDER / PC HIGHSCORE / BG Collection / BG Special / Games Illu



☎ 0190-77 3333

DM 2,40 pro Minute · Ein Service von IN + OUT in Kooperation mit PEARL



Über **90 Mitarbeiter** im Telefonservice-Bereich sorgen für einen reibungslosen und zügigen Ablauf. In einer umfassenden **Experten-Datenbank** halten wir **tausende** Tips, Tricks, Cheats, Level-Codes und Komplett-Lösungen zu weit über **1.000 Spielen** für Sie bereit. **Neuerscheinungen** nach kürzester Zeit verfügbar.


PC PLAY
BESONDERS EMPFEHLENSWERT
HIT
INDIANA JONES
and the
FATE of ATLANTIS
Der Mann mit dem Hut ist zurück, um sein größtes Abenteuer zu bestehen.
1939 – Agenten sind auf der Suche nach der versunkenen Stadt Atlantis. Sie wollen die geheimnisvollen Kräfte der alten Kultur für ihre finsteren Zwecke mißbrauchen. Nur einer kann ihre Pläne durchkreuzen: Indiana Jones, Archäologe und Abenteurer. Doch die Suche nach der sagenhaften Insel und der Wettlauf mit den Schurken verlangen auch einem Dr. Jones alles ab: Mut, Schnelligkeit, Schlagkraft und Kombinationsgabe sind gefragt, damit die geheimnisvolle Macht von Atlantis nicht in falsche Hände gerät.
Rechnen Sie mit heißen Verfolgungsjadgen.
Befassen Sie sich mit einer geheimnisvollen Maschine.
Rede mit Ballonbesitzer
Gib
Nimm
Benutze
Öffne
Rede mit
Drücke
Schließe
Schau
Ziehe
Suchen Sie mysteriöse Ruinen in den Weiten der Sahara.
Kapern Sie ein U-Boot und finden Sie die versteckte Luftschleuse von Atlantis.
Diese lizenzierte Vollversion des Adventurehits INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS umfaßt den Inhalt des kompletten Originalpakets, einschließlich einer ausführlichen Spielbeschreibung.
INDIANA JONES ist direkt von der CD-ROM spielbar und benötigt keinen Platz auf Ihrer Festplatte.
Trotz VGA-Grafik in 256 Farben und hervorragender Musik- und Soundeffekte stellt das Bildschirmabenteuer bescheidene Ansprüche an Ihren PC: ein 386SX mit 1 MB RAM, VGA-Grafikkarte und Maus genügt, eine Soundkarte ist empfehlenswert.
Sie brauchen nichts einzutippen, sondern nur Befehle und Gegenstände mit der Maus anzuklicken.
Eine CPS-Komplettlösung einschließlich aller Lagepläne ist im Heft enthalten. CPS Heidak ist bestens bekannt für kompetente Hilfe in ausweglosen Situationen.
CPS
Frank Heidak
Für viele ist INDY 4 das Adventure schlechthin, das Spiel bekam alle Auszeichnungen, die zu vergeben sind.
Bilden Sie sich Ihr eigenes Urteil – zu einem Bruchteil des ursprünglichen Preises!
Auf heißen Sohlen geht es über einen brodelnden Lavakrater.
Außerdem auf der CD-ROM:
Aktuelle Demo-Versionen kommerzieller Spielehits: Maabus, PGA Tour Golf, Mega-race, Rise of the Robots, Descent, Bolo
Gewinnen Sie eine Weltreise mit Klik & Play – Wettbewerb im Heft, arbeitsfähige Demoversion auf der CD-ROM
DESIGN: M.H.SICHLER, FRANCE